REVISTA + JUEGO 3,99€

Computer Hoy Juegos

Práctica • Completa • Actual

Nº 61 ABRIL / 2006

LA REVISTA DE JUEGOS PARA PC MÁS VENDIDA EN EUROPA

AHÓRRATE 5 EUROS En las últimas novedades para PC en Pág. 93 ¡¡DESCUENTO SEGURO!!

PRIMER CONTACTO

¡¡LO MÁS NUEVO!!
- Prey
- True Crime II
- Tomb Raider Legend

TEST

Estrategia de otra galaxia
Star Wars El Imperio en Guerra

¡¡La muerte le sienta tan bien!!
Stubbs the Zombie

El equipo mejor entrenado
Rainbow Six Lockdown

Y también probamos... Crashday, Tony Hawk American Wasteland, Gettin' Up, BloodRayne II, Day of Defeat Source, GTA San Andreas...

PRÁCTICO
¿Funciona en mi PC? Las claves para verificar si los nuevos juegos van bien en tu ordenador
¡Todos los juegos probados en 24 PC diferentes!

GUÍAS Y TRUCOS

Los mejores consejos para:
- El Padrino
- Commandos Strike Force

HARDWARE COMPARATIVA

Tarjetas Gráficas 4 modelos de última generación PCI Express





GUÍA DE COMPRAS
100 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS

¡¡POR FIN ESTÁ AQUÍ!!

El mejor Test y guía de las misiones más difíciles

Commandos Strike Force

¡¡Llega la hora de combatir!!

COMPARATIVA

ACCIÓN AL MEJOR PRECIO
- MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT
- CALL OF DUTY
- BATTLEFIELD VIETNAM
- BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD



Manuales y guías rápidas REGALO

¡¡Colecciónalas y archívalas en la caja del juego!!




Computer
Hoy
Juegos

EDITORIAL

Cinco años de éxitos y juegazos



Jose Luis Sanz
Redactor Jefe

Cómo pasa el tiempo, ¡hemos cumplido ya cinco años! Parece que fue ayer, Mayo de 2001, cuando salió a la calle el primer número de COMPUTER HOY JUEGOS. Lo hicimos discretamente pero ofreciendo una fórmula alternativa a las revistas que, hasta ese momento, gobernaban el sector de los juegos para PC. Nos liamos la manta a la cabeza, diseñamos una tabla de Test que asustaría al héroe más pintado y nos inventamos un laboratorio que, mes a mes, ha ido poniendo en su sitio a los mayores éxitos de la historia.

COMPUTER HOY JUEGOS es una revista práctica, útil, que intenta explicar de forma sencilla cómo son los juegos de PC y qué resultado van a darte en tu ordenador. Somos la única revista que te cuenta los secretos de los expertos de una forma amena y que dispone de laboratorios de hardware y software preparados para calibrar hasta el más mínimo detalle con una precisión científica. ¿Conoces alguna revista que fabrique un robot para pulsar 120.000 veces el botón de un ratón? Además de las noticias, trucos secretos y consejos para optimizar nuestro PC, COMPUTER HOY JUEGOS regala "Los Mejores Juegos para PC", una colección increíble a la que sólo pueden aspirar grandes juegos. Este mes cumplimos cinco años y, a los dos juegos originales completos que regalamos para celebrarlo, es obligatorio añadir nuestro agradecimiento a todos vosotros por acompañarnos en esta aventura y estar ahí mes a mes. ¡¡Va por ustedes!!

chj.jlsanz@axelspringer.es

ASÍ ES COMPUTER HOY JUEGOS

Actual. Las últimas noticias y las versiones más recientes de los juegos más importantes los podréis ver en COMPUTER HOY JUEGOS, gracias a secciones como Primer Contacto donde analizamos los bombazos recién salidos del horno de los programadores.

Comprensible. En COMPUTER HOY JUEGOS no encontraréis tecnicismos informáticos, ni valoraciones eruditas que poco tienen que ver con la diversión y el entretenimiento. Y si incorporamos una, la mandamos directamente al Diccionario. ¡Para que no haya dudas!

Práctica. Explicar las cosas paso a paso, demostrando que funcionan con ejemplos gráficos claros y precisos es nuestra principal intención a la hora de abordar la información contenida en las secciones de Primer Contacto, Test, Comparativa, Trucos, Hardware, Práctico y Expertos.

Rigurosa. Ninguna revista de PC prueba cada juego en 24 ordenadores distintos. COMPUTER HOY JUEGOS sí lo hace, sintetizando los resultados en la sección ¿Funciona en tu PC? Mayor rigor... imposible.

COLECCIÓN: LOS MEJORES JUEGOS PARA PC

ESTE MES 2 JUEGOS
RE-VOLT
INDUSTRY GIANT
¡¡Dos magníficos juegos de velocidad y estrategia empresarial!!



PRIMER CONTACTO — PÁGINA 18

La última aventura de Lara Croft «Tomb Raider Legend»

La archiconocida Lara Croft vuelve a enfundarse el traje de faena para ofrecernos la mayor de sus aventuras. Toda una delicia que os contamos en este avance tras jugar durante horas con la beta. ¡Lara no se merece menos! ¿Te lo vas a perder?



Y ADEMÁS...
True Crime II 22
Prey 24

HARDWARE — PÁGINA 72

Especial Tarjetas gráficas PCI-Express

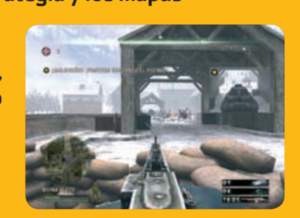
Cuatro modelos con chip gráfico ATI Radeon entran en el laboratorio de COMPUTER HOY JUEGOS para someterse al más exhaustivo test.



TEST — PÁGINA 30

Pyro se pasa a la acción con «Commandos Strike Force»

Pyro Studios, la mundialmente conocida empresa Española, cambia la estrategia y los mapas isométricos por la acción y la vista en primera persona. Eso sí, manteniendo el encanto y la originalidad de la saga que se desarrolla durante la Segunda Guerra Mundial.



COMPARATIVA — PÁGINA 56

Lo mejor no tiene por qué ser lo más caro

Este mes os ofrecemos una selecta comparativa de Acción Bélica a buen precio donde participan: «Medal of Honor Pacific Assault», «Call of Duty Juego del año», «Battlefield Vietnam» y «Brother in Arms Earned in Blood»



EN ESTE NÚMERO...

ACTUALIDAD
Especial 5º Aniversario 4
Novedades Juegos 8
Novedades Hardware 12
Hobby Premios 2006 14

PRIMER CONTACTO
Tomb Raider Legend — Acción (Abril 2006) .... EN PORTADA 18
True Crime II — Acción (Abril 2006) .... EN PORTADA 22
Prey — Acción (Abril 2006) .... EN PORTADA 24

TEST
Así hacemos los Test 28
Así es la Tabla de Test 29
Commandos Strike Force — Acción (ya a la venta) .... EN PORTADA 30
Star Wars El Imperio en Guerra — Estrategia (ya a la venta) .... EN PORTADA 34
Rainbow Six Lockdown — Acción (ya a la venta) .... EN PORTADA 38
Gettin Up Contents Under Pressure — Acción (ya a la venta) 40
Crashday — Velocidad (ya a la venta) 42
Tony Hawk's American Wasteland — Deportivo (ya a la venta) .... EN PORTADA 44
BloodRayne2 — Acción (ya a la venta) 46
Stubbs the Zombie — Acción (ya a la venta) .... EN PORTADA 48
Day of Defeat Source — Acción (ya a la venta) 50

Reediciones
Grand Theft Auto San Andreas — Acción (ya a la venta) 52
SW Caballeros de la Antigua República II — Juego de Rol (ya a la venta) 53
Los Simpsons Hit & Run — Acción (ya a la venta) 54

COMPARATIVA
Acción bélica 3D a buen precio EN PORTADA 56

GUÍAS Y TRUCOS
Commandos Strike Force .... EN PORTADA 62
El Padrino .... EN PORTADA 66
Trucos secretos 70

HARDWARE
Especial Tarjetas gráficas PCI-Express 4 modelos a examen .... EN PORTADA 72

PRÁCTICO
¿Funciona en tu PC? .... EN PORTADA 76
Configura un headset 80
Los Sims 2 Noctámbulos (VI) 82

EXPERTOS
Instalación de un disco duro S-ATA 84

SERVICIOS
Guía de Compras .... EN PORTADA 86
Los Más Vendidos 92
Los Expertos Responden 94
Cartas a la Redacción 94
Diccionario y direcciones de Internet 96
Actualizaciones y Driver Gratis 97

AVANCE
Próximo Número y Staff 98

CUMPLIMOS 5 AÑOS: MAYO 2001-ABRIL 2006



CUMPLIMOS CINCO AÑOS Y QUEREMOS CELEBRARLO CON TODOS VOSOTROS

5º Aniversario

En Mayo de 2001 nacía COMPUTER HOY JUEGOS con el único objetivo de contaros, mes a mes, la actualidad del apasionante mundo del PC. Esta es nuestra pequeña historia...



EL ORIGEN DE NUESTRA REVISTA

COMPUTER HOY JUEGOS es hermana de COMPUTER BILD SPIELE, la revista de juegos más vendida en Alemania. De ella recogimos el rigor y su espíritu práctico.



NADIE TIENE NUESTROS TEST

A lo largo de cinco años hemos comentado más de 700 juegos de PC que han sido analizados siguiendo el patrón de nuestra "santa" tabla.





CINCO AÑOS Y... DOS JUEGOS GRATIS

¡Dos juegos originales! Toda una sorpresa con la que celebramos los cinco años que hemos pasado juntos disfrutando de los mejores juegos de PC. ¿Preparados para los próximos cinco?



COMPRENSIBLE, ACTUAL Y PRÁCTICA

Las novedades se convierten en protagonistas para que estéis a la última. La información más actual con un lenguaje para todos.

NUESTRAS PORTADAS



Nº 1 Mayo /01

Nº 8 Diciembre /01



Nº 9 Enero /02



Nº 23 Marzo /03



Nº 25 Mayo /03



EL LABORATORIO MÁS EXIGENTE

Sus cuatro paredes han vivido en cinco años cosas que no podrás ver en ninguna otra revista. Como por ejemplo 19.788 instalaciones, 727.650 MB instalados y 39.576 pruebas de rendimiento distintas. ¡Qué pasada!





¡¡AL CUMPLIR DOS AÑOS, MEJORAMOS LA FÓRMULA!!

En 2003 mejoramos el diseño de la revista, añadimos nuevas secciones e iniciamos la colección de "Los Mejores Juegos para PC". ¡¡Parece que fue ayer!!



¡¡COMPARANDO HARDWARE Y JUEGOS NO NOS GANA NADIE!!

Al cumplir dos años se añadieron algunas ideas que rondaban nuestras cabezas. ¿Qué tal si hacemos comparativas en serio con tablas específicas? ¡¡Dicho y hecho!! Se obró el milagro.



LOS PREMIOS SON PARA LOS MEJORES JUEGOS

Todos los años, COMPUTER HOY JUEGOS concede el premio Computer de Oro al mejor juego. ¿Por qué será que todas las compañías quieren ganarlo?



Nº 33 Diciembre /03

Nº 34 Enero /03

Nº 35 Febrero /04

Nº 36 Marzo /04

Nº 41 Agosto /04

CUMPLIMOS 5 AÑOS: MAYO 2001-ABRIL 2006

5 años de juegos



Cinco años dan para comentar muchos juegos, concretamente casi 700. Y es que en estos 61 números hemos visto pasar a los héroes más grandes que haya visto jamás la historia del PC.

ÉXITOS ARROLLADORES



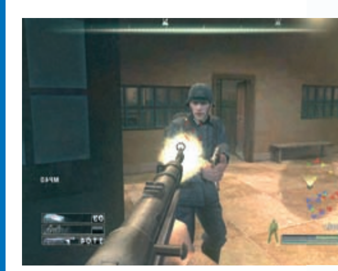
De proclamar un vencedor en estos últimos cinco años, sin duda el galardón se lo llevarían «Los Sims». Desde que tenemos uso de razón, no han faltado a la lista de los más vendidos.

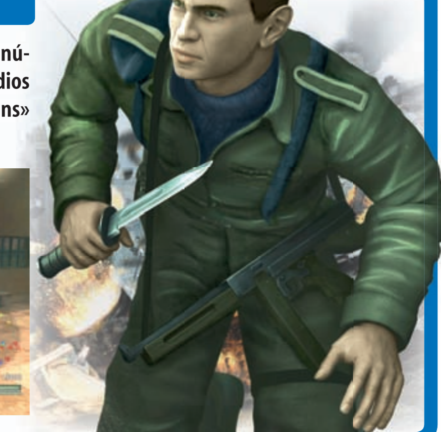




MADE IN SPAIN

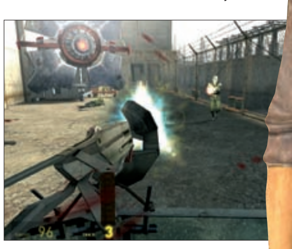
En 61 meses hemos visto crecer el número de títulos españoles. Pyro Studios con sus «Commandos» y «Praetorians» ha sido la compañía más prolífica.





ACCIÓN TOTAL

Los juegos de este género han proliferado como clones, marcando, en algunos casos, hitos increíbles. ¿Os suenan los «Medal of Honor», «Doom», «Quake», «Far Cry»...?

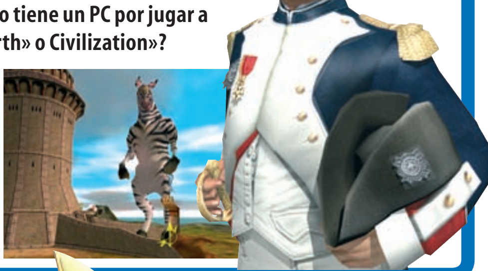




BENDITA ESTRATEGIA

Algunos son conocidos por el gran público y otros se han hecho un hueco. ¿Quién no tiene un PC por jugar a «Age of Empires», «Empire Earth» o Civilization»?





EN DVD Y MÁS BARATOS





Una distribuidora (FX Interactive) se lanzó al vacío reduciendo el precio de sus novedades a 19,95 euros. ¡¡Resulta que ahora todo el mundo lo hace!! COMPUTER HOY JUEGOS ha vivido en estos cinco años ese frenesí por lanzar reediciones de todo tipo a precios muy bajos y, de paso, el viejo CD parece haber muerto definitivamente. ¡¡Viva el futuro!!



NUESTRAS PORTADAS



Nº 57 Diciembre /05



Nº 58 Enero/06



Nº 59 Febrero /06



Nº 60 Marzo /06



Nº 61 Abril /06


Computer
Hoy
Juegos

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE STORMREACH

Vive la aventura de tu vida en Dragones y Mazmorras

Tras una larga espera, Atari publica por fin uno de los juegos de rol online para PC más deseados.

Juego de Rol Online para PC | Al amparo de la fiebre por los juegos de rol online multijugador que se ha desatado en los últimos años, dos títulos han estado durante meses marcados en nuestras agendas: «El Señor de los Anillos Online» y «Dungeons & Dragons Online Stormreach», ambos desarrollados por el grupo de programación Turbine y gestionados, además, por una de las compañías que más fuerte está apostando por este tipo de desarrollos, Codemasters. Por cierto, será la compañía británica quien también acoja en sus servidores la edición europea de «RF Online», uno de los juegos de rol que más usuarios ha conseguido aglutinar en Oriente.

«D&D Online Stormreach», cómo no, se ambienta en el universo de "Dragones y Mazmorras", y nos pondrá a controlar a un personaje que podremos crear a partir de cinco razas, elfos, medianos, humanos, enanos y forjados, y 9 profesiones distintas. Ambas elecciones determinarán el modo en que se desarrollará la aventura, puesto que nuestras habilidades y dotes serán exclusivas para determinadas razas o profesiones. Al contrario que en otros juegos de rol, en «D&D Online Stormreach» la acción se desarrollará dentro de instancias exclusivas, a las que podemos acceder en solitario o en grupo, además la experiencia sólo se conseguirá completando "quest" o misiones y nunca derrotando enemigos. El sistema de combate es un homenaje a sus orígenes; se realiza con tiradas de dados, aunque no os asustéis, pues se llevan a cabo de modo automático.

El juego ya se encuentra disponible en las tiendas y, desde luego, promete ser un muy digno rival de los dos grandes dominadores del género en la actualidad, «World of Warcraft» y «Everquest II». De hecho, mezcla lo mejor de ambos: la sencillez y diversión del primero, con la complejidad y profundidad del juego en grupo del segundo. Una apuesta segura. 13 Pág. 96

Lanzamiento: Ya disponible
Más inf.: Atari, Tel. 91 329 42 35



El universo de «Dragones y Mazmorras» cobra vida en este genial juego online de Turbine.



La llegada a Stormreach tendrá lugar en un pequeño puerto, donde los jugadores, a modo de tutorial, se familiarizarán con los conceptos básicos del rol online.



Técnicamente, Turbine ha creado un mundo lleno de vida y lugares por descubrir.



Al contrario que en otros juegos, no recibiremos experiencia por eliminar enemigos.

RAZAS Y PROFESIONES, LA CLAVE DE NUESTRO FUTURO



Cada raza dispone de dotes que le hacen mejor para determinada profesión.



Las habilidades, en cambio, son propias de cada profesión y pueden ser mejoradas.

Lanzamientos PC

ABRIL 2006

- **757 Professional** Simulador • Proein • 29,95€
- **Air Conflicts** Simulador • Puntosoft • 19,99€
- **Auto Assault** Rol Online • Friendware • 44,95€
- **Aventuras a Caballo 2** Simulador • Nobilis • 19,99€
- **Bet On Soldier Blood of Sahara** Acción • Puntosoft • 19,99€
- **Break In** Puzzle • Puntosoft • 5€
- **Championsheep Rally** Conducción • Puntosoft • 14,99€
- **Chrome Specforce** Acción • Take2 • 19,99€
- **City Life** Simulador • Nobilis • 39,99€
- **Condemned** Acción • Atari • N/D)
- **Copa Mundial de la FIFA 2006** Deportivo • Electronic Arts • N/D)
- **Damas Collection** Puzzle • Friendware • 9,95€
- **Devil May Cry Special Edition** CodeGame • Acción • Ubisoft • 19,95€
- **Evolution GT** Conducción • Virgin Play • N/D)
- **Fast Lane Carnage** Acción • Puntosoft • 9,99€
- **Gothic 2 Gold** Recopilación • Rol • Nobilis • 19,99€
- **Guild Wars Factions** Expansión • Rol Online • Friendware • 44,95€
- **Guild Wars Factions Edición Coleccionista** Expansión • Rol Online • Friendware • 64,95€
- **Hearts of Iron II Doomsday** Estrategia • Friendware • 19,95€
- **Lara Croft Tomb Raider Legend** Aventura • Proein • 44,95€
- **Locomania** Estrategia • Nobilis • 19,99€
- **Los Sims 2 Accesorios Decora tu Familia** Expansión • Simulador • Electronic Arts • N/D)
- **Mi Hotel de Mascotas** Simulador • Friendware • 29,95€
- **Narc** Acción • Virgin Play • N/D)
- **Oil Tycoon 2** Simulador • Puntosoft • 9,99€
- **Resident Evil 4** CodeGame • Acción • Ubisoft • 19,95€
- **Rogue Trooper** Acción • Proein • 44,95€
- **Sherlock Holmes y el Misterio de la Momia** Aventura • Nobilis • 19,99€
- **SpellForce 2 Shadow Wars** Estrategia / Rol • Nobilis • 39,99€
- **Supreme Ruler 2010** Estrategia • Virgin Play • N/D)
- **The Secrets of DaVinci El Manuscrito Prohibido** Aventura • Nobilis • 39,99€
- **Total War Eras** Estrategia • Atari • N/D)
- **True Crime 2 City of New York** Acción • Nobilis • 39,99€
- **War World Tactical Combat** Acción • Nobilis • 19,99€
- **X-Plane Revolution** Simulador • Friendware • 59,95€

Datos proporcionados por las compañías distribuidoras. COMPUTER HOY JUEGOS no puede garantizar el cumplimiento exacto de las fechas previstas.

2006 FIFA WORLD CUP

Vuelve la Copa loca

Juego Deportivo para todos los sistemas | La espera del evento deportivo más importante del planeta, el mundial de fútbol de Alemania, se nos hará un poquito más amena echando unos partiditos con la versión «Copa del Mundo» de «FIFA 06», que aparecerá este mes de abril. Con él tendremos, además, la posibilidad de controlar a una de las 127 seleccionales adscritas a la FIFA, así como disputar cualquier torneo por selecciones que deseemos, incluyendo, cómo no, el Mundial que se celebrará este verano, respetando la misma configuración de grupos que se llevó a cabo por sorteo en diciembre. Lo mejor será, sin duda, desafiar a nuestros amigos con nuestra selección favorita a través de Internet. 14 Pág. 96

Lanzamiento: Abril de 2006
Más inf.: Electronic Arts, Tel 91 343 64 00



Para dotar de un mayor realismo al desarrollo del juego, se han "escaneado" los movimientos de cerca de un centenar de los mejores jugadores del mundo.

WORLD OF WARCRAFT

Rol online en la lengua de Cervantes

Juego de Rol Online para PC | Hace apenas unos días que Vivendi, la distribuidora de «World of Warcraft» en todo el mundo, ha confirmado la traducción al castellano del juego y de su primera expansión, «The Burning Crusade». Por el momento, sólo sabemos que estará lista en algún momento de 2006, aunque es más que probable que salga algunos meses después de verano. Para aquellos preocupados por trasladar sus personajes a los servidores en castellano, Blizzard pondrá en marcha un programa especial con el que facilitar dicha migración. ¡Gracias, señores de Blizzard! 15 Pág. 96

Lanzamiento: 2006
Más información: Vivendi, Tel 91 735 55 02



Se acabó eso de hacernos cábalas con qué quiere decir este o aquel personaje. A partir de ahora, «World of Warcraft» hablará castellano de toda la vida.

MANAGER DE LIGA 2006

Objetivo: comerse el turrón por navidad

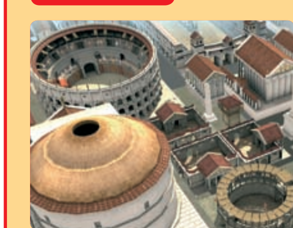
Simulador para PC, X360, XB y PS2 | Codemasters, una vez más, acude a la cita anual con su mánager de fútbol, posiblemente uno de los más divertidos de cuantos existen actualmente (y son muchos). Las novedades de la presente edición incluyen una nueva vista en 3D para apreciar mejor el juego de nuestro equipo y de los rivales de división, un sistema optimizado, y por tanto más rápido, para el cálculo de los eventos que ocurren en cada jornada, además de la digitalización del sonido de muchos de los estadios más importantes del mundo, para que el desarrollo de los partidos sea mucho más emocionante si cabe. 16 Pág. 96

Lanzamiento: Abril de 2006
Más inf.: Proein, Tel. 91 406 29 40



En «Manager de Liga 2006» podremos dirigir equipos de las divisiones profesionales de más de 40 paises.

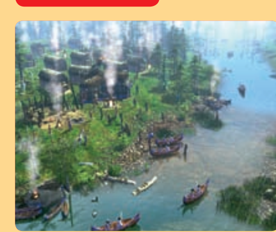
¿QUÉ...



... es «CivCity Rome»?

Es el fruto de los profesionales que trabajaron en títulos como «Civilization», «Stronghold» o «Faraón». Un juego en el que se nos "desafía" a gobernar algunas de las grandes ciudades del Imperio Romano, procurando impulsar constantemente su crecimiento sin olvidar las necesidades de sus ciudadanos. 17 Pág. 96

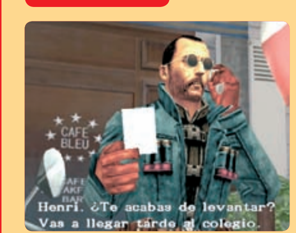
¿CUÁNDO...



... saldrá una expansión para «Age of Empires III»?

Dentro de muy poquito, cerca ya del otoño, e incluirá tres nuevas civilizaciones a las que controlar, una campaña inédita para un solo jugador y, por supuesto, más unidades y mapas con los que mejorar un juego que ya, de por sí, era una auténtica joya. ¿Podremos soportar la espera? 18 Pág. 96

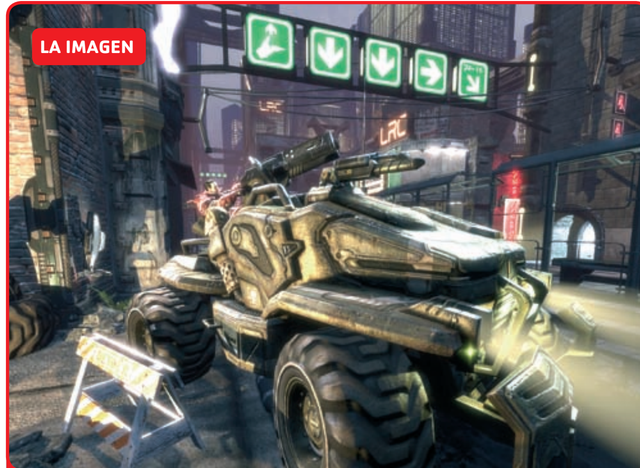
¿CÓMO...



... es posible que «Onimusha 3» se mueva tan mal?

Por un error en las fases finales del desarrollo de la versión para PC, «Onimusha 3» se publicó con un bug que afectaba a la fluidez del juego. Por suerte, Ubisoft ha reaccionado con rapidez y ha publicado el parche que soluciona este leve fallo en la siguiente web: www.ubisoft.es 19 Pág. 96

LA IMAGEN



UNREAL TOURNAMENT 2007

¿Todo listo para el torneo?

Juego de Acción para PC | Tenemos noticias de primerísima mano relacionadas con uno de los lanzamientos más esperados de 2006, pues nos hemos acercado hasta la ciudad de Los Ángeles para comprobar cómo evoluciona «Unreal Tournament 2007». Allí vimos, por ejemplo, la potencia del nuevo motor gráfico del juego que, como los anteriores, no hay duda de que se convertirá en la herramienta de otros muchos equipos de programación para sus futuros proyectos. «UT2007», para quien aún lo desconozca (algo difícil, por cierto), será la tercera entrega del juego de acción online en primera persona de mayor éxito para PC y consola, y en él podremos disfrutar de emocionantes partidas contra decenas de jugadores. 20 Pág. 96

Lanzamiento: 2006 **Más información:** Virgin Play, Tel. 91 789 35 50

PRONTO EN TU PC


Cabo Cañaveral será uno de los escenarios inéditos de la expansión.

1 ACT OF WAR HIGH TREASON

La primera expansión para este juego de estrategia incluirá algunas novedades interesantes, como la incorporación de batallas navales en determinadas misiones, o la presencia de una cuarta facción, que entrará en liza avanzada la acción. Destaca la apreciable mejora de los gráficos y entornos en los que se desarrolla el juego. 24 Pág. 96

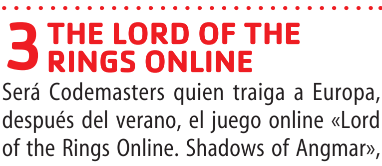

Conociendo cómo las gasta John Woo, la acción está asegurada.

2 STRANGLEHOLD

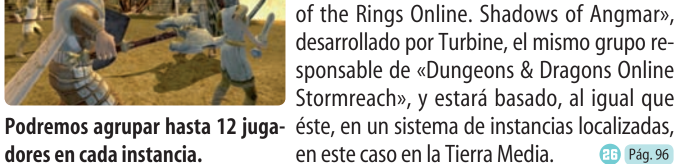
El director John Woo prepara, con vistas a final de año, una de las producciones más importantes de la temporada, «Stranglehold». El videojuego será una aventura de acción en tercera persona, ambientada en Hong Kong y Chicago, en la que controlaremos al inspector Tequila, al que da vida Chow Yun-Fat, estrella oriental del celuloide y experto en artes marciales. 25 Pág. 96


Podremos agrupar hasta 12 jugadores en cada instancia.

3 THE LORD OF THE RINGS ONLINE



Será Codemasters quien traiga a Europa, después del verano, el juego online «Lord of the Rings Online. Shadows of Angmar», desarrollado por Turbine, el mismo grupo responsable de «Dungeons & Dragons Online Stormreach», y estará basado, al igual que éste, en un sistema de instancias localizadas, en este caso en la Tierra Media. 26 Pág. 96



De lejos es como la estrategia clásica; de cerca, ¡pura acción!

4 RISE & FALL CIVILIZATIONS AT WAR

El futuro de «Rise & Fall Civilizations at War» parece aclararse. Tras la quiebra de Stainless Steel y una vez que Midway se hizo cargo de la finalización del juego, parece que en junio disfrutaremos de las excelencias de este título, cuya principal virtud radicará en la posibilidad de participar, de forma activa y en primera persona, en las distintas batallas. 25 Pág. 96


Esta tercera expansión incluirá zonas nuevas y más profesiones.

5 FINAL FANTASY XI TREASURES OF AHT HURGAN

El 20 de abril saldrá a la venta la tercera expansión para «Final Fantasy XI». Sin embargo, la noticia más relevante es que el lanzamiento coincidirá con la llegada a Vana'diel de los jugadores de Xbox360, que se unirán a la millonaria comunidad de usuarios de PC y PS2 que comparten quehaceres diarios en el mundo creado por Square Enix. 27 Pág. 96

¿SABÍAS QUE...?

... LOS SIMS 2 DECORAN SU FAMILIA?

Electronic Arts lanzará este mes de abril un CD con nuevos accesorios para «Los Sims 2». Se llamará «Los Sims 2 Accesorios Decora tu Familia» y costará solamente 14,95€. En total serán más de sesenta nuevos objetos, entre ropas, mobiliario para el hogar y otro tipo de elementos decorativos. No está nada mal para pasar el rato hasta que llegue la siguiente expansión.



EL MANUSCRITO PROHIBIDO

DaVinci y sus secretos


Acompañando a Valdo en esta aventura, descubriremos muchos secretos acerca de la vida de DaVinci, así como algunos de sus ingenios menos conocidos y nunca revelados.

Juego de estrategia para PC | Nobilis lanza este mes un juego que nos invita a olvidarnos de las fabulaciones de un escritor con la imaginación sobreexcitada para centrarnos en la vida y obra de uno de los grandes genios de la historia: Leonardo DaVinci. «El Manuscrito Prohibido» es una aventura en la que encarnaremos a Valdo, discípulo de Francesco Melzi, a quien DaVinci entregó a su muerte las anotaciones con los trabajos de toda su vida. Valdo se adentrará en la mansión Du Cloux, donde el genio ejerció como maestro, artista, ingeniero y arquitecto hasta su muerte; allí se encontrará con intrigantes personajes y conocerá algunos de los ingenios secretos de DaVinci, aún ocultos entre aquellas paredes. 23 Pág. 96

Lanzamiento: Abril de 2006
Más inf.: Nobilis Ibérica, Tel. 91 185 81 60

RESIDENT EVIL 4

¡¡Ay que mieditooo!!


Habrá mucha acción, sí, pero también infinidad de situaciones de máxima tensión y sustos a mamporrillo. Así que ya sabes, si eres de corazón débil ten la tila a mano.

Juego de Acción para PC, PS2 y GC | De él se ha dicho que ha sido lo mejor de 2005 para consolas; de hecho, tanto los lectores de Hobby Consolas como de Nintendo Acción lo han elegido juego del año para PlayStation 2 y GameCube. Esta cuarta entrega de una de las saga de terror más célebres nos devuelve a los años en los que Leon, el poli, combatía en Racoon City. Esta vez, sin embargo, la acción se desarrolla en Europa, donde deberá investigar el extraño caso que rodea a la abducción de la hija del Presidente. Un aliciente más, que se une a las buenas expectativas, es que Ubisoft lo distribuirá bajo el sello CodeGAME, a un precio de 19,95€. Si no te haces con él, es que estás completamente zombi. 22 Pág. 96

Lanzamiento: Abril de 2006
Más inf.: Ubisoft, Tel. 91 640 46 00

X-PLANE REVOLUTION

Un simulador gigante


La simulación de vuelo en «X-Plane» es lo más parecido al pilotaje real, aunque podemos ajustar la dificultad a niveles más accesibles.

Simulador de vuelo para PC y Mac | Parece que finalmente «X-Plane» ha conseguido hacerse un hueco en el selecto club de los simuladores de vuelo. Nos alegramos, pues no en vano es posiblemente el más realista de cuantos podemos encontrar, incluso está certificado por la Aviación Civil Americana como software para la instrucción de pilotos, tanto en vuelo visual como instrumental. El caso es que Friendware lanza este mes de abril un pack GIGAnte, con 7 DVD y más de 60 Gigas de datos con centenares de aviones, decenas de miles de aeropuertos y el modelado íntegro en 3D del mundo entero. Está totalmente traducido al castellano y costará 59,95€. Vamos, ¡un chollo! 21 Pág. 96

Lanzamiento: Abril de 2006
Más información: Friendware, Tel. 91 724 28 80




Computer
Hoy
Juegos

EN EL PUNTO DE MIRA

1 SWEEX EXTERNAL STORAGE SOLUTION USB



Con Sweex descubrirás lo útil que resulta un disco duro externo.

¿Te imaginas que puedes llevar tus juegos instalados en un disco duro portátil y jugarlos en cualquier PC con conexión **USB 2.0** Pág.96? Esto es posible, y almacenar fotos, vídeos o música en esta unidad externa de Sweex, que se fabrica con dos capacidades distintas, 160 **GB** Pág.96 y 250 GB, a 119,95€ y 149,95€, respectivamente. 31 Pág. 96

2 CREATIVE GIGAWORKS T20



Ocupan poco espacio y producen un sonido de gran calidad.

Hace muy poquito que Creative ha renovado íntegramente su catálogo de altavoces y entre las nuevas creaciones esta el GigaWorks T20, uno de los modelos más económicos. Por 99,90€ tendremos un conjunto de 2 altavoces con 14 vatios RMS de potencia y tecnología BasXport, que simula fiablemente la función del **subwoofer** Pág.96. 29 Pág. 96

3 SONY VGN-FJ1S



Sony también sabe fabricar pequeños portátiles a buen precio.

¿Quién dice que la compañía japonesa no hace ordenadores portátiles potentes y económicos? He aquí un ejemplo: procesador Pentium M 740 a 1,73 **GHz** Pág.96, 512 MB de RAM **DDR2** Pág.96, 80 GB de disco duro, pantalla **TFT** Pág.96 de 14,1" y 1280 x 800 píxeles de resolución, **Wi-Fi** Pág.96, grabadora DVD doble capa y sólo 2,35 Kg. de peso. Todo por 1.299€, IVA incluido. 28 Pág. 96

4 TRUST WP-3300P



La base permite colocarlo sobre la pantalla de cualquier portátil.

Pásate a la videoconferencia con esta webcam de Trust para PC de sobremesa y portátiles. Soporta una resolución máxima de 640 x 480 píxeles, dispone de zoom digital y micrófono incorporado. Es compatible con el software más utilizado para las conversaciones de vídeo, como Messenger y Skype, aunque lo mejor, sin duda, es el sistema retráctil del cable USB. 32 Pág. 96

5 PNY USB ATTACHÉ 2GB

Más pequeño que un pintalabios y con 2 GB de capacidad.

Centenares de fotos, decenas de MP3, varias películas y algún que otro juego. Espacio para eso y más dará de sí esta minúscula memoria USB 2.0 con 2 GB de capacidad de PNY. Ideal para llevar con nosotros toda esa información importante que siempre conviene tener a mano. Eso sí, tanta capacidad en tan reducido espacio tiene un precio, y elevado, 129,90€ IVA incluido. 30 Pág. 96

¿SABÍAS QUÉ...?

... NINTENDO DS SE ENCOGE?



Los chicos de Nintendo han desarrollado la versión Lite (pequeña) de su consola portátil más potente, la Nintendo DS. Además de reducir el tamaño y estilizar su diseño, la nueva consola, que saldrá posiblemente en otoño, mejorará notablemente la iluminación en sus dos pantallas, equiparándolas en calidad con la de GameBoy Micro.

SONY HT-205S

Bueno para tus ojos



Diseño estilizado y unas prestaciones que agradecerán nuestros sufridos ojos.

Estamos de acuerdo en que desembolsar 1.049€, IVA incluido, para hacernos con un monitor TFT para jugar puede resultar un doloroso exceso. Pero si aparte de una calidad de imagen sin competencia, cuenta con una tecnología pensada para mimar nuestros ojos, el esfuerzo puede convertirse en una magnífica solución. No en vano, el HT-205S de Sony es de los pocos monitores TFT de 20" con un tiempo de respuesta de tan sólo 6 milisegundos. Esto asegura que nuestra vista se fatigará mucho menos, algo a lo que también contribuye el casi perfecto contraste de color obtenido con la tecnología X-Black de Sony, que alcanza unos sorprendentes 1600:1. No nos convence, en cambio, la resolución física del monitor, de tan sólo 1280 x 1024 **píxeles** Pág.96, pero a cambio gozaremos un diseño exquisito y dos altavoces integrados con una potencia de 30 vatios **RMS** Pág.96. Si te lo puedes permitir, no lo dudes un instante, disfrutarás como nunca de los juegos. 28 Pág. 96

Lanzamiento: Ya disponible
Más inf.: Sony, Tel. 91 749 63 88

CREATIVE I-TRIGUE L3800

Los altavoces de etiqueta



Con los I-Trigue L3800, tu escritorio ganará en potencia de sonido y también en estilo.

Si buscas un elegante conjunto de altavoces 2.1 que no desentone con tu torre de PC, monitor, teclado y ratón de diseño, seguramente estos I-Trigue L3800 serán totalmente de tu agrado. No hay más que ver el magnífico acabado de los dos satélites, con carcasas metalizadas y acabado en mate. El conjunto proporciona una potencia total de 48 vatios RMS e incluye un mando a distancia por cable para el control de potencia y graves, y un segundo mando por infrarrojos, éste inalámbrico, desde el que es posible interactuar con el reproductor **MP3** Pág.96 instalado por defecto. Ideal para conectar el PC o la consola. Lo mejor de todo, sin embargo, es su precio, apenas 129,30€, IVA incluido. 29 Pág. 96

Lanzamiento: Ya disponible
Más inf.: Creative Labs, Tel. +353 1 4380020

PNY GEFORCE 7900GTX

Una Geforce para cada ocasión



¿7900 GTX o GT? La diferencia no sólo está en la potencia, sino también en el precio.

PNY Technologies ha presentado dos nuevas tarjetas gráficas con chip Geforce 7900. El modelo GTX, el más alto de la gama, monta 512 **MB** Pág.96 de RAM **GDDR3** Pág.96 y, por poner un ejemplo, es capaz de calcular 1.400 millones de vértices por segundo y dibujar 15.600 millones de píxeles. El modelo GT, en cambio, calcula 940 millones de vértices y dibuja 10.800 millones de píxeles. Las diferencias, obviamente, también se aprecian en el precio: 549€ para el modelo GTX y 329€ para el GT, ambos con IVA. Además, las dos tarjetas están preparadas para el estándar SLI, que permite la conexión simultánea de dos tarjetas Geforce compatibles, multiplicando así la potencia gráfica del ordenador. 30 Pág. 96

Lanzamiento: Ya disponible
Más inf.: PNY Technologies, www.pny-europe.com


Computer
Hoy
Juegos



Así de sonrientes posaron en esta foto de familia los afortunados ganadores de los remozados premios que anualmente otorgan las revistas de videojuegos de Hobby Press. Vistos los resultados del sector, seguramente con esta selección nos plantaríamos en la final del mundial de Alemania de este verano.

LOS LECTORES DE TODAS LAS REVISTAS DE VIDEOJUEGOS DE HOBBY PRESS ELIGEN A LOS MEJORES DE 2005

HOBBY PREMIOS

Un año más nos habéis permitido reunir a todo el sector de los videojuegos para entregar, en vuestro nombre, los premios a los mejores.

Los lectores, con vuestros votos, habéis elegido una vez más a los ganadores de los Hobby Premios 2006. Una edición, por cierto, muy especial en la que nuestra revista hermana Hobby Consolas ha festejado su 15 aniversario. Para celebrarlo a lo grande esta edición de los premios nos ha llevado hasta el futuro en una fiesta donde viajamos al 2021.



Las bellezas del futuro se encargaron de recibir con una sonrisa a cada invitado.

La entrega de premios tuvo lugar en la discoteca Pachá de Madrid, donde unas peculiares criaturas traídas del futuro para la ocasión, compartieron espacio con aquellos humanos del siglo XXI que durante 2005 han trabajado para hacer de la industria del videojuego la más importante de cuantas integran el sector del entretenimiento. La espectacular Anne Igartiburu y el humorista More, del Club de la Comedia, presentaron una divertida gala en la que uno a uno fueron subiendo los premiados en las 24 categorías, más cuatro premios especiales que reconocían la labor de los destacados profesionales del medio durante el último año.

Después, ya os podéis imaginar, música, buen ambiente, copas y muchas horas por delante para comentar lo bien que nos ha ido a todos en 2005. Ahora toca trabajar para que el año que viene os pongamos aún más difícil la elección de los mejores de 2006.



La presentadora Anne Igartiburu y el humorista More en un momento de la gala.



Sandra Melero, Brand Manager de Take 2 recogió el Premio Especial por su trato con la prensa.

PREMIOS ESPECIALES



Rafael Martínez, Director Comercial de Nintendo España, recibiendo el premio.

En esta edición de los Hobby Premios se entregaron cuatro galardones especiales. El más emotivo fue a parar a manos de Rafael Martínez, Director Comercial de Nintendo España, en reconocimiento a su ya dilatada trayectoria profesional en el sector de los videojuegos de nuestro país.

Trayectoria Profesional	Rafael Martínez
Compañía del año	Sony CE España
Innovación tecnológica	Xbox360
Producto revelación de 2005	Nintendo DS

¿SERAN ASÍ LAS PORTADAS DEL 2021?

En los quioscos del futuro encontramos juegos muy curiosos: «GTA Mars Stories», «Super Mario Holograma», «Half-Life X» o un curioso androide de lucha llamado «RAM-Hiro». En Computer Hoy Juegos, «Civilization XD», que se jugará con unas "alucinantes" gafas 3D, fue el juego de portada . Pinta bien, ¿verdad?





La revista Hobby Consolas acaba de cumplir 15 años y para celebrarlo se sorteó este Smart Roadster entre los asistentes .


La entrega de premios resultó un rotundo éxito, nadie del sector de los videojuegos quiso perderse la fiesta organizada en Pachá.


Zancudos y comediantes del futuro amenizaron la velada con una original "performance".


Los asistentes a la fiesta comprobaron el tipo de fauna que poblará la Tierra en el año 2021.


More nos demostró que no hace falta ser Houdini para escaparse de una camisa de fuerza con cadenas en menos de tres minutos.

COMPUTER HOY JUEGOS

MEJOR JUEGO PARA PC

Los lectores de Computer Hoy Juegos tenéis claro cuál ha sido para vosotros el mejor juego de 2005 para PC. «GTA San Andreas», desarrollado por Rockstar Games y distribuido en España por Take2, ha recibido el 21% de los votos. Muy cerca, con el 16%, se ha situado «Los Sims 2» de Electronic Arts. Un poco más atrás, con el 13% de los votos, el clásico de Valve «Half Life 2», cuyos derechos de distribución ha adquirido la propia Electronic Arts.




Ana Lafuente, Brand Manager de Take2, recogió el premio de manos de José Luis Sanz.

LOS OTROS PREMIADOS

PLAY2MANÍA



Sonia Herranz, Directora de Play2Manía, le entregó a Antonio Ruiz, Senior Product Manager de Sony Computer Entertainment España, el premio al mejor juego del año para PlayStation 2.

Juego del año para PlayStation 2	GOD OF WAR
Juego del año para PSP	GTA LIBERTY CITY STORIES
Mejor Shoot'em-Up	CALL OF DUTY 2
Mejor juego de Inteligencia	LOS SIMS 2
Mejor juego de Acción	DEVIL MAY CRY 3
Mejor juego de Lucha	TEKKEN 5
Mejor juego de Velocidad	GRAN TURISMO 4
Mejor juego de Plataformas	RATCHET GLADIATOR
Mejor Simulador Deportivo	PRO EVOLUTION SOCCER 5
Mejor juego Musical/Minijuegos	BUZZ
Mejor Aventura de Acción	GOD OF WAR
Mejor juego de Rol	SUIKODEN 4

LOS OTROS PREMIADOS

HOBBYCONSOLAS



«Resident Evil 4» fue el mejor juego del año para consolas. Hugo Velasco y Nicolás Wegnez recogieron el premio en nombre de Electronic Arts y Nintendo, distribuidores respectivos de las versiones para PlayStation 2 y GameCube.

Juego del año	RESIDENT EVIL 4 (PS2 Y GC)
Consola del año	PLAYSTATION 2
Mejor juego para PlayStation 2	METAL GEAR SOLID 3
Mejor juego para Xbox	HALF-LIFE 2
Mejor juego para Xbox 360	CALL OF DUTY 2
Mejor juego para Móviles	MOTO GP 3
Mejor juego para N-Gage	SPLINTER CELL CHAOS THEORY
Mejor juego para PSP	GTA LIBERTY CITY STORIES

LOS OTROS PREMIADOS

NINTENDO ACCIÓN

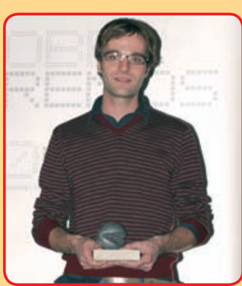


Pleno de Nintendo España, que consiguío los tres premios que se otorgaron a los mejores juegos para las consolas del gigante japonés. Ernesto Maqueira, representante de la delegación española, recibió el premio de manos de un sonriente Juan Carlos García, director de la revista oficial.

Mejor juego para GameCube	RESIDENT EVIL 4
Mejor juego para Nintendo DS	NINTENDOGS
Mejor juego para Game Boy Advance	POKÉMON ESMERALDA

LOS OTROS PREMIADOS

MICROMANÍA



Los lectores de Micromanía lo tuvieron claro y eligieron a «F.E.A.R.» como el mejor juego del año para PC. El premio lo recibió Fred Hosteins, Marketing Manager de Vivendi Universal, que posaba así con el trofeo que acababa de recibir de manos de Francisco Delgado, director de Micromanía.

Mejor juego para PC	F.E.A.R.


Computer
Hoy
Juegos


Computer
Hoy
Juegos



Lara Croft ha sufrido una pequeña operación de cirujía estética que ha estilizado su rostro y aumentado el volumen de otras partes de su cuerpo...

LARA CROFT REGRESA A LOS ORÍGENES DE LA SAGA CON UN JUEGO REPLETO DE MISTERIOSOS SECRETOS Y FANTÁSTICAS AVENTURAS

Tomb Raider Legend

ACCIÓN · La hija pródiga regresa al PC, su casa, donde le esperan las aventuras más increíbles que haya vivido jamás.

De Bolivia a Perú, pasando por algunas de las capitales tecnológicas más importantes del mundo. Así es Lara Croft, la más grande aventurera que han dado los videojuegos en toda su historia.

Fue en 1996 cuando el PC y una consola llamada Saturn, de Sega, la vieron aparecer. Una cueva nevada, lobos, murciélagos y un montón de salientes que debíamos superar con altísimas dosis de habilidad, fueron los primeros fotogramas que vimos, y que se quedaron grabados en nuestras retinas a sangre y fuego. Había nacido un mito, nada menos que «Tomb Raider» y Lara Croft.

Desde entonces se han sucedido los acontecimientos de un personaje que ha trascendido más allá de las pantallas de nuestro ordenador. Cinco juegos, dos películas, versiones para consolas de todo tipo, móviles y hasta PDA, el ascenso de Lara fue meteórico. Pero en algún punto de su éxito, se lo creyó tanto que la estrella dejó de brillar.

Por eso Eidos no quiere fallar en esta ocasión. Para el re- →

Descubrir los secretos ocultos en cuevas y selvas infranqueables siguen siendo los desafíos preferidos para esta genial aventurera.



¡Vaya cambio de imagen! Lara Croft se vestirá de largo en algunos momentos para enfrentarse a los enemigos. Un contraste original que le da un toque muy cinematográfico.



Lara podrá conducir potentes motos, como es tradicional en la saga, a través de los laberínticos escenarios. Así tardaremos menos en llegar de un lugar a otro del mapa.



No hay que perder de vista el más mínimo detalle. Croft, Lara Croft, asistirá a las fiestas donde se cuecen parte de los planes que el malvado Rutland nos reserva.

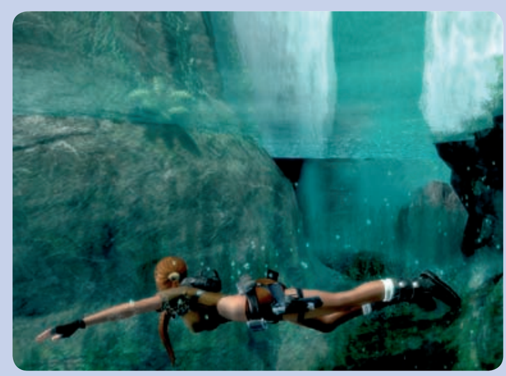
MADE IN LARA CROFT



Muchos puzzles de la aventura se resuelven moviendo bloques de piedra que dan sentido a un acertijo legendario.



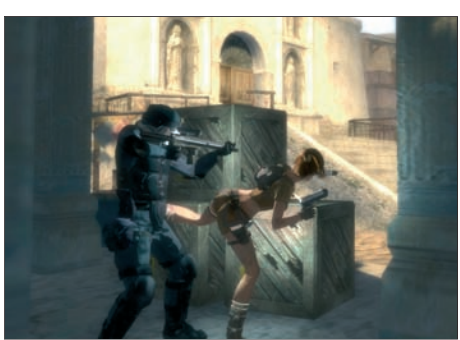
Los obstáculos son un problema pero están para ser esquivados. La piedra, por ejemplo, hay que moverla.



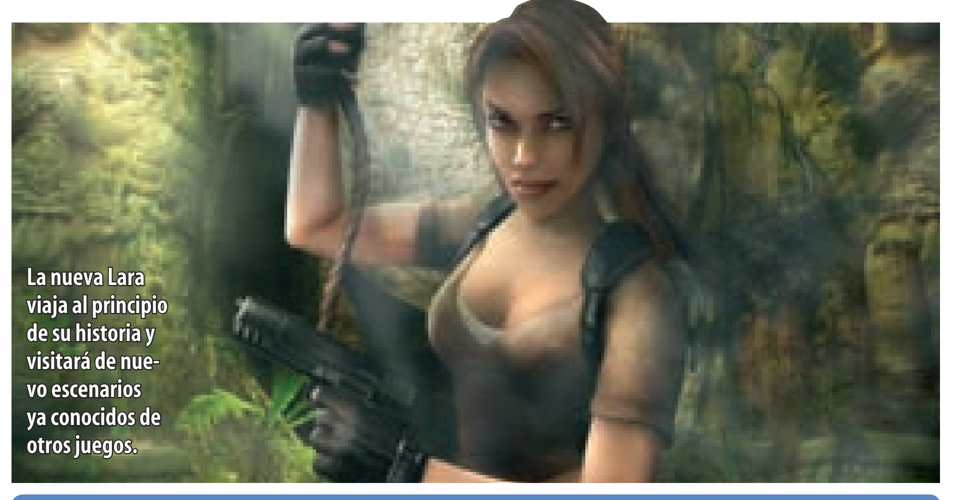
¡¡Qué sería de Lara sin un buen chapuzón!! algunos escondrijos bajo el agua ocultan verdaderos tesoros...

LO MÁS NUEVO

Remotos parajes dan vida de nuevo a esta increíble aventura de la sorprendente Lara Croft. Aventura total.



Además de pistolas y coleta, Lara mostrará todo lo que ha aprendido en temas de defensa personal.



La nueva Lara viaja al principio de su historia y visitará de nuevo escenarios ya conocidos de otros juegos.

MOVIMIENTOS PARA TODOS LOS GUSTOS



Saltar, correr, balancearse, trepar... Lara ha disfrutado siempre de todo tipo de movimientos



Gracias a los nuevos gráficos utilizados, cada fotograma de animación parece absolutamente real.

> *"Lara regresa al principio de la saga para delirio de sus fans más incondicionales"*

→ torno de Lara Croft han llamado, ni más ni menos, que a Toby Gard, el verdadero padre del primer juego, el que podríamos considerar como el mejor de toda la saga, el que ponía las ideas originales: aventura al "estilo" Indiana Jones, con gráficos 3D, puzzles rebuscados con aires de leyenda y un trasfondo fantástico que diera consistencia a la aventura. Todo un caramelo.

Ahora Lara ha cambiado de apariencia, al mismo tiempo que muchas de sus habilidades. Para este nuevo juego volveremos a vernos las caras con uno de sus malos preferidos, James W. Rutland, un buscador de reliquias que anhela encontrar los mismos artefactos que nuestra protagonista. Anticiparnos a sus oscuras intenciones será el objetivo.

«Tomb Raider Legend» nos pone a los mandos de una protagonista que ha mejorado considerablemente su catálogo de movimientos. A los típicos de saltar, escalar, correr o andar en el filo de un acantilado, se han añadido otros que multiplican la diversión. Ahora, como si de un Indiana Jones se tratara, disfrutará de una especie de gancho-látigo para subirse a los riscos más escarpados, se colgará de salientes para alcanzar lugares recónditos del escenario y podrá mover, con una fuerza indescriptible, gigantescos objetos que darán sentido a puzzles legendarios.

Pero no todo serán artimañas caseras. La tecnología juega un papel fundamental y a los conocidos prismáticos se han añadido intercomunicadores, granadas de humo y fragmentación, una linterna portátil y el ya mencionado gancho capaz de agarrarse a los riscos más escarpados. Marca de la casa serán las motos, que Lara puede utilizar para moverse con mayor rapidez por los mapas.

VALORACIÓN

A las ideas originales, Eidos ha unido un apartado gráfico soberbio. Por lo que hemos podido ver, Lara se mueve con un realismo que asusta, los escenarios tienen un grado de detalle formidable y las opciones de juego se multiplican ya que podremos realizar casi cualquier acción que se nos pase por la cabeza.

Lara retorna al origen de su éxito y lo hace armada con sus mejores encantos. Los físicos y los de juego, en un cóctel que promete ser uno de los grandes éxitos de 2006. Y si no, al tiempo.

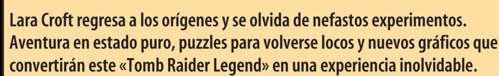


De algunos escenarios tendremos que huir a los mandos de una espectacular "motarro", perseguidos por peligrosos secuaces de Rutland.

LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: ABRIL DE 2006 DISTRIBUIDOR: PROEIN
TEL. INFORMACIÓN: 91 406 29 40 PRECIO ESTIMADO: 44,95 EUROS
EDAD RECOMENDADA: MAYORES DE 12 AÑOS OTRAS VERSIONES: PS2, XBOX y XBOX 360
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM 4 2 GHZ / 512 MB DE RAM

PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN



Lara Croft regresa a los orígenes y se olvida de nefastos experimentos. Aventura en estado puro, puzzles para volverse locos y nuevos gráficos que convertirán este «Tomb Raider Legend» en una experiencia inolvidable.

VERSIÓN PROBADA: Beta en castellano ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia




Computer
Hoy
Juegos

Proteger a los ciudadanos es una tarea complicada, sobre todo cuando tenemos que tomar la decisión de sacar el arma en plena calle.



Como policías de Nueva York debemos luchar contra el crimen utilizando cualquier medio a nuestro alcance.

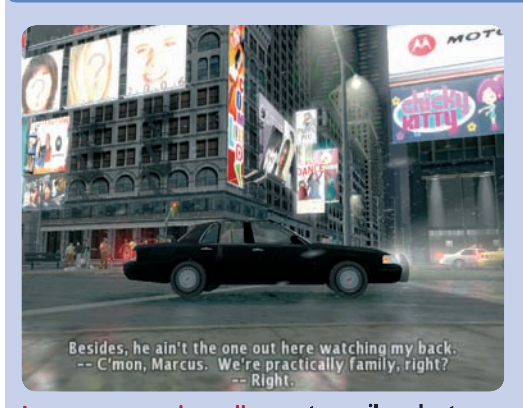


Algunos delincuentes roban coches para salir huyendo de nosotros. Les perseguimos y... problema



El coche de nuestro "poli" puede sufrir daños graves en la carrocería si somos muy torpes al volante.

DE PROFESIÓN... ¡¡POLICÍA!!



Los paseos por las calles son tranquilos... hasta que salta la radio con una alerta y salimos pitando.



En el lugar de la pelea es aconsejable enseñar la placa para que se aplaquen los ánimos. Y los detenemos a todos.



Finalmente, en la comisaría analizarán nuestra actuación y nos bonificarán en función de los resultados.



¡¡HA LLEGADO LA HORA DE LIMPIAR LAS CALLES!!

TRUE CRIME NEW YORK CITY



Marcus Reed es un pandillero reconvertido en policía que utiliza unos métodos ciertamente dudosos para luchar contra el crimen.

ACCIÓN · Las calles de las Gran Manzana están infestadas de robos y asesinatos. ¿Quieres ser el policía que acabe con esos delitos?

Marcus Reed es un pandillero que, un buen día, se "lía la manta a la cabeza" y provoca una matanza gigantesca donde caen varios miembros de una banda junto con su cabecilla. Por suerte, un viejo amigo policía ha visto todo lo ocurrido y le presta su silencio... a cambio de que no vuelva a meterse en líos callejeros.

Varios años después, Marcus pertenece al cuerpo de policía de Nueva York, a la órdenes de su viejo amigo que hace las veces de maestro y protector.

Al comenzar el juego recibiremos unas útiles lecciones de cómo debe comportarse un buen policía. Defensa personal, armas, conducción y peleas cuerpo a cuerpo serán los ejes sobre los que gire nuestro entrenamiento.

Aprendidos los conceptos básicos toca salir a la calle. Por suerte tenemos al lado a nuestro amigo el inspector, que nos llevará por algunos barrios "chungos" con el objeto de que entendamos cómo funcionan las calles. La cosa funciona de una forma muy sencilla: patrullamos las calles en nuestro flamante "carro", la radio nos anuncia que se ha cometido un delito y, acto seguido, salimos "arreando" a detener a los culpables. Si es que llegamos.

Una vez allí pueden ocurrir dos cosas: que los maleantes intenten huir y ofrezcan resistencia o que se queden quietos a la espera de que les cacheemos. Tanto una como otra labor puede llevarse a cabo de muchas formas, pero sólo las adecuadas nos llevan por el camino del buen policía. Es decir, aquél que no dispara a los sospechosos desarmados, que utiliza la violencia justa y que no se lleva por delante a algún inocente.

Si no tenemos en cuenta estos "pequeños" detalles, seremos castigados severamente, degradados de rango e, incluso, amenazados de expulsión del cuerpo de policía de la ciudad.

VALORACIÓN

Tras el éxito de la primera parte, «True Crime New York City» mejora sensiblemente las opciones del primer juego afinando todavía más la forma de entrar en la partida que, gracias al tutorial y a las primeras misiones, nos pican hasta engancharnos.

La ciudad está recreada genialmente, los delitos se suceden a un ritmo vertiginoso y nos llevan de un lugar a otro sin darnos cuenta aunque el control, desgraciadamente, está concebido para disponer de un pad USB. Superado este escollo, es de los juegos más divertidos.

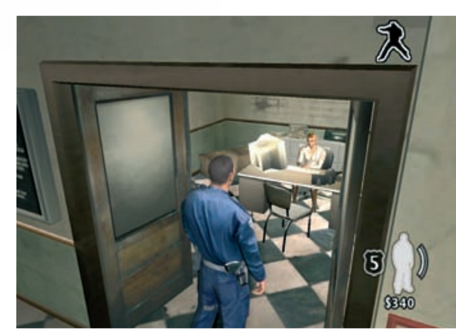
Antes de salir a las calles tendremos que superar un completo tutorial de armas y conducción.



Para conseguir un coche sólo tenemos que sacar nuestra placa en medio de la calle... y ya está.



En los tiroteos debemos reducir a los maleantes como sea. Incluso disparando nuestro arma.



Los exámenes de conducta se realizan en la comisaría. Una mala acción y nos sancionarán.

LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: ABRIL 2005 DISTRIBUIDOR: NOBILIS
TEL. INFORMACIÓN: 91 185 81 60 PRECIO ESTIMADO: 39,99 EUROS
EDAD RECOMENDADA: MAYORES 16 AÑOS OTRAS VERSIONES: PS2, XBOX Y GAMECUBE
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM 4 2 GHZ / 512 MB

PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN

Sensacional juego que depura las ideas de «True Crime Streets of L.A.» hasta el punto de hacerlo más divertido, dinámico y espectacular. Además, dispone de muchísimas misiones más... para no aburrirnos jamás.

VERSIÓN PROBADA: Beta en inglés ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia





El novedoso uso de la gravedad es uno de los puntos fuertes de este original título de acción 3D.

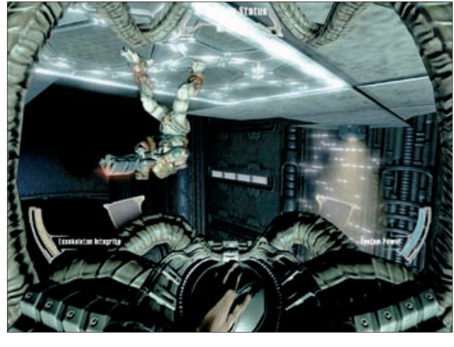
Los vehículos sirven para movernos por el escenario y abrir fuego contra los alienígenas.

La calidad gráfica es soberbia, realmente se le ha sabido sacar partido al motor de «Doom 3».

El misticismo indio nutre de poderes sobrenaturales al héroe.

La diversidad de alienígenas es apabullante, vienen en todos los tamaños, aspectos y deformidades.

El abuelo de Tommy le enseñará secretos de su raza, como el camino para abandonar su cuerpo.



La cambiante gravedad puede ponernos en situaciones muy apuradas si no reaccionamos rápido.

La extrema violencia es una de las constantes en el desarrollo de «Prey»; los combates, especialmente cruentos, y el exceso de casquería no lo hace recomendable para jugadores impresionables.



Alienígenas y mutantes tratarán de desbaratar nuestros planes para salvar el mundo y a la chica...



El armamento es muy variado, y destaca por su potencia y por la originaliad de los diseños.

EL ALMA DE PREY



Continuos cambios de gravedad obligan a pelear hasta colgados del techo. Es un feliz hallazgo que aporta originalidad a un desarrollo típico de acción.



Peleamos en dos dimensiones paralelas. En ambas sentiremos el mismo terror, ya que alienígenas y espíritus coinciden en querernos muertos.

¡¡LA ACCIÓN 3D EN PRIMERA PERSONA PASA DE LA LEY DE LA GRAVEDAD!!

PREY

ACCIÓN · Un guerrero cherokee tiene en sus manos la responsabilidad de salvar a su tribu, y a la Tierra, de unos despiadados alienígenas.

Hay proyectos tan ambiciosos que es mejor dejarlos reposar hasta que se puedan llevar a cabo tal y como han sido concebidos. Esto es lo que debieron pensar con gran acierto los chicos de Human Head, que optaron por esperar hasta disponer de la tecnología necesaria para hacer realidad un juego que promete causar un fenomenal impacto dentro del género de la acción 3D.

Por supuesto, el argumento también debía estar a la altura y, lo cierto, es que no defrauda. Nos encontramos con una interesante historia que enfrentará a unos espeluznantes alienígenas con Tommy, un indio cherokee que vive en una reserva india en Oklahoma. La fatal casualidad ha querido que la nave extraterrestre abdujera a su tribu al sobrevolar la reserva y, junto a su novia Jennifer y su abuelo, un orgulloso chamán capaz de controlar los poderes místicos de su raza, tendrá que rescatar a su gente y... salvar la Tierra. Sí, estas beligerantes criaturas vienen dispuestas a aniquilar el planeta.

Ya podemos imaginarnos que nos tocará estar en primera línea de batalla, peleando con denuedo contra cientos de alienígenas de todos los tamaños y grados de repulsión concebibles. Malas bestias que intimidan por su aspecto amenazador, pese al sofisticado y poderoso armamento de que dispondremos para volarles en pedazos, tanto a pie como a bordo de algunos vehículos.

Tommy no sólo depende de escopetas espaciales y granadas arácnidas para sobrevivir, también tirará de los poderes que le enseñará su abuelo chamán. Secretos de su raza que le permitirán abandonar a voluntad su cuerpo para recorrer el escenario en forma de espíritu, y así encontrar lugares ocultos o accionar palancas que permitan a su forma mortal continuar avanzando.

A bordo de la nave alienígena descubriremos algo insólito: el escenario es un enemigo en sí mismo. Uno de los rasgos de originalidad de «Prey» es que la gravedad actúa de forma muy diferente a como lo hace en la Tierra. En algunas instancias es casi inexistente, por lo que tendremos que pelear caminando por paredes y techo, mientras los enemigos nos acosan desde todos los rincones posibles.

VALORACIÓN

Basta ponerse a jugar para darse cuenta de que «Prey» es un juego espectacular, a nivel gráfico y por su propia concepción. Las dos dimensiones que presenta, física y espiritual, la originalidad de sus niveles y el empleo de la gravedad, conseguirán sumergirnos en un desarrollo muy divertido que, sin duda, rivalizará con los grandes del género de la acción. «Prey» causará sensación.

LO QUE HAY QUE SABER

FECHA DE LANZAMIENTO: ABRIL 2006 **DISTRIBUIDOR:** TAKE2
TEL. INFORMACIÓN: 91 636 39 20 **PRECIO ESTIMADO:** 49,95 EUROS
EDAD RECOMENDADA: MAYORES 16 AÑOS **OTRAS VERSIONES:** XBOX 360
EQUIPO RECOMENDADO POR EL FABRICANTE: PENTIUM 4 2 GHZ / 512 MB

PRIMERA IMPRESIÓN DE LA REDACCIÓN

Una sensacional historia acompaña a uno de los desarrollos más originales y espectaculares vistos hasta la fecha. La acción trepidante se elevará al cubo con los cambios de gravedad que sufriremos a lo largo y ancho del juego.

VERSIÓN PROBADA: Beta en inlgés **ADECUADO PARA:** Todos los niveles de experiencia


Computer
Hoy
Juegos


Computer
Hoy
Juegos

Desde el Laboratorio
Así hacemos los Test

La tabla de Test es el escaparate donde se exponen todas las pruebas que, previamente, hemos realizado en el Laboratorio. Un largo camino que ahora te describimos minuciosamente...



COMPUTER HOY JUEGOS es la única revista del mercado que prueba todos los juegos de PC en 24 ordenadores distintos, sobre los que se realizan posteriormente 48 pruebas de rendimiento de vídeo.

La configuración del laboratorio no se ha realizado al azar, ya que es un fiel reflejo de los tipos de procesadores y tarjetas gráficas y de sonido que aún se encuentran operativos en los hogares españoles. De ahí que sea tan importante valorar en su conjunto cuál es el grado de compatibilidad de un juego cuando se expone a la vara de medir de nuestros ordenadores.

Nuestros resultados no intentan ser verdades universales, ya que dos ordenadores idénticos pueden ofrecer resultados distintos por razones de optimización, driver mal instalados o aplicaciones, periféricos y sistemas operativos defectuosos.

Nuestros resultados son fiables desde el momento en que nuestros PC no se dedican a otro cometido que el juego, no están conectados a Internet y, por lo tanto, expuestos a virus, los driver están actualizados a las últimas versiones y los discos duros son sometidos, mensualmente, a procesos de limpieza y defragmentación que mejoran notablemente los resultados de muchos de los lanzamientos.

¿Funciona en mi PC?

Si queréis conocer realmente el grado de compatibilidad de un juego con vuetro PC, o tarjeta gráfica, podéis acudir a la página 76 para evaluar el rendimiento obtenido en el laboratorio del ordenador más parecido al vuestro. Siempre por aproximación, y teniendo en cuenta las condiciones de uso antes descritas.

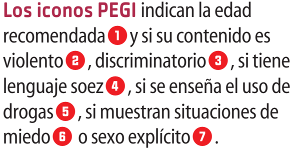


Los ganadores en Calidad y Precio Calidad aparecen destacados con dos identificaciones distintas para que os quede claro, de un vistazo, cuáles son los vencedores en cada número.

S on tiempos duros para la cultura callejera, el alcalde de New Radius ha lanzado una cruzada contra toda manifestación de arte urbano y la peña está en pie de guerra.

El argumento y los objetivos se describen en las primeras líneas del artículo, destacando los precedentes y nombres de los protagonistas.





Los iconos PEGI indican la edad recomendada 1 y si su contenido es violento 2, discriminatorio 3, si tiene lenguaje soez 4, si se enseña el uso de drogas 5, si muestran situaciones de miedo 6 o sexo explícito 7.









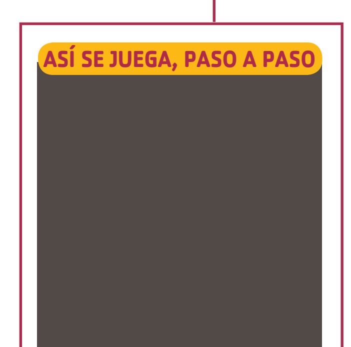




Sección Test

Las páginas correspondientes a la sección de Test son la base sobre la que se asienta el concepto revolucionario que representa COMPUTER HOY JUEGOS ya que, en todo momento, se presenta la información de un modo sencillo y práctico, con la clara intención de ofrecer respuestas inmediatas a cualquier duda que os pueda surgir sobre su argumento, desarrollo o estilo de juego.

La forma de jugar se explica de una forma sencilla a través de una serie de pantallas numeradas en las que se detallan algunos aspectos importantes que siempre tienen que ver con el momento de jugar, obviando menús o configuraciones. En este apartado podréis encontrar la forma de eliminar a algún enemigo, los marcadores e indicadores de pantalla o la forma de alcanzar un cometido concreto que se repite más veces.



CÓMO SE JUEGA

Los graffitis son el alma sobre el que pivota el sistema de juego de «Getting Up». Para estamparlos en cada rincón imaginable y

La forma de jugar y el modo de conseguir los distintos objetivos son el eje fundamental de este apartado del texto principal.

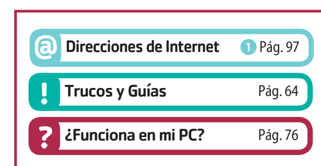
CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
Botón Izquierdo: Selección
Botón Derecho: Acción

Los controles básicos hacen referencia siempre a los controles que recomendamos desde la redacción por tipo de juego.



Además de los datos de distribuidor, edad, etc. la tabla está acompañada por un concreto comentario que resume su calidad, o algún aspecto importante como la diversión.



Estos elementos son la forma de saber si existen otras reseñas en la revista del juego que protagoniza el artículo. De un vistazo podréis saber si existen trucos o guías, enlaces de internet y si funciona o no correctamente en vuestro PC.

Tabla de Test

Si queréis conocer la forma de obtener la nota, sólo tenéis que aplicar una sencilla fórmula que consiste en multiplicar el resultado de cualquier parámetro y multiplicarlo por su porcentaje. Es decir, la Tecnología, que afecta en un 3% al total de la nota ha obtenido un 10,00. El resultado se suma a los demás parciales, que finalmente se dividen por el 13% . De ahí el 7,23 en gráficos obtenido. Esa operación se realiza con todos los parciales.

CALIDAD DEL JUEGO

1 Este apartado, que supone un 58% de la nota final, se muestra a través de tres parciales (Gráficos, Sonido y Jugabilidad) que os pueden servir de fieles indicadores sobre su verdadera calidad.

SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE

2 Creemos que la responsabilidad de las distribuidoras no termina con la puesta a la venta del juego. Por eso, os informamos de sus direcciones de internet ● Pág.96 y fax de asistencia a los que podéis acudir.

INSTALACIÓN

3 Este apartado está concebido para definir el grado de dificultad de la instalación de cualquier juego de PC, diferenciando si el proceso se realiza con muy pocos pasos o con muchos.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

4 Tan importante como el propio juego no hay nada salvo un buen manual. Por eso, en el Test podréis encontrar todos los requisitos que consideramos esenciales para calificar un manual de muy completo o no. Los datos que valoramos son: Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D), Trucos y pistas (E), Guía rápida para empezar a jugar(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de asistencia técnica (I) y Ayuda en internet (J).

PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO

5 Para las pruebas de compatibilidad de sonido se realizan 24 pruebas sobre 13 tarjetas de sonido distintas. Estos son todos los modelos: Terratec Sound System DMX Fire 1024, Terratec Sound System 512i, Guillemot Maxi Sound Muse, Terratec Sound System DMX, Terratec EWX 24/96, Terratec Aureon 5.1 Fun, Creative Sound Blaster Audigy Player, Terratec Aureon 5.1 Sky, Creative Sound Blaster Live! 5.1, Creative Sound Blaster Live! 5.1 Bulk, Creative Sound Blaster Audigy 2 y dispositivos analógicos integrados en placa AC97 y SoundMax.

PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO

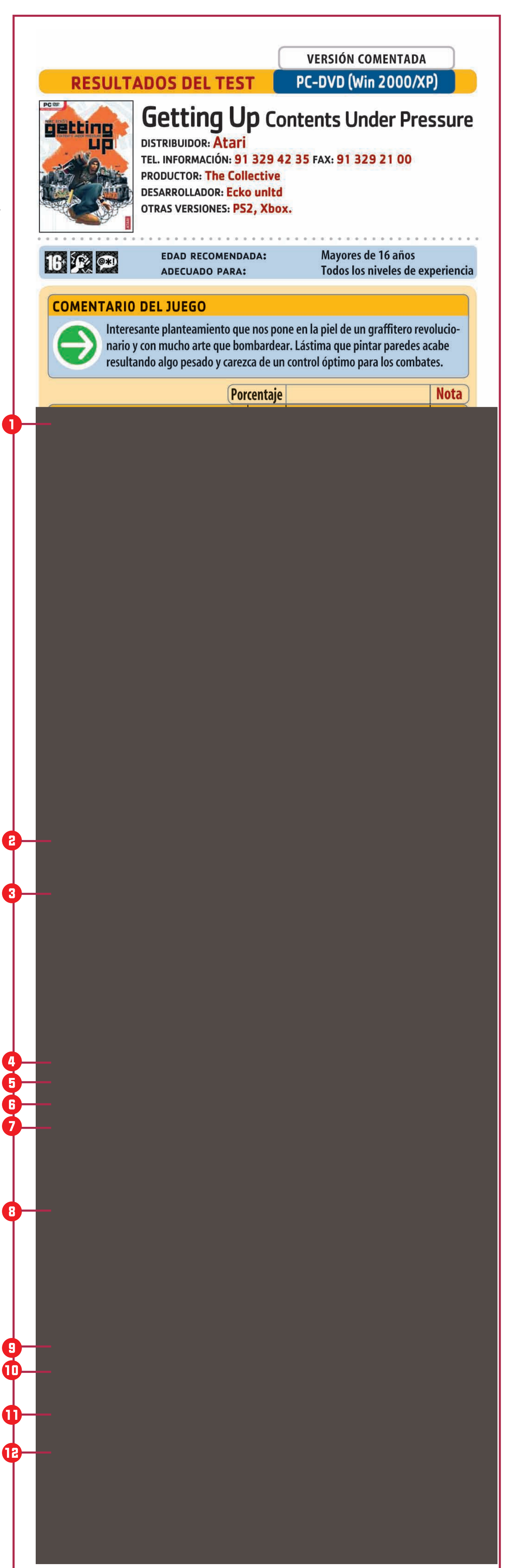
6 Enmarcada en la filosofía de aportar datos contrastados, podéis ver el grado de compatibilidad con vuestro PC en la sección ¿Funciona en tu PC? Pág. 76.

POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN

7 Se valora si el juego dispone de menús en castellano, ajustes de resolución/profundidad de color para la pantalla, subir o bajar el volumen de la música y sonido, o aumento y disminución de la dificultad.

OTROS DATOS

8 Aquí se valoran aspectos que en ocasiones se olvidan. Número de fases, jugadores, periféricos que permite o el idioma son algunos datos "vitales" para conocer el grado de extensión y posibilidades.



NOTAS PARCIALES

Según lo que cada uno busca en un juego, es posible considerar que ciertas valoraciones no son significativas y, por lo tanto, tenerlas en cuenta sólo sirve para aumentar o reducir la nota artificialmente. Para estos lectores, que no creen en una valoración que comprenda el manual o el servicio técnico, acudir a las notas parciales puede ser una solución.

LAS VERSIONES DE PRUEBA

En la sección Primer Contacto se alude a una serie de términos técnicos que hacen referencia al estado de desarrollo de los juegos. Con "Alfa" nos referimos a versiones muy básicas que no superan el 50% de desarrollo, y con "Beta" a los juegos que aún están a falta de algunas opciones y que no se pueden considerar 100% "Finales".

NOTA MEDIA

9 Este número se obtiene de hacer la media de todas las notas obtenidas en los distintos apartados que se valoran, y que hemos descrito anteriormente.

CORRECCIÓN POSITIVA/NEGATIVA

10 Si existe algún detalle, bueno o malo, que merezca ser reseñado y valorado, este es su sitio. Y es que debéis tener en cuenta que nunca se tratará de supuestos arbitrarios, sino de apartados cuantificables, demostrables, que merezcan ser destacados y que no tengan cabida en otro lugar de la tabla.

RESULTADO DEL TEST

11 La nota final es el resultado de aplicar la Corrección positiva/negativa a la nota media y, según su valor, adquiere un calificativo y un color determinado.

De 9,02 a 10	Sobresaliente
De 7,02 a 9	Notable
De 5,02 a 7	Bien
De 3,02 a 5	Suficiente
De 1,2 a 3	Insuficiente
De 0 a 1	Deficiente

PRECIO/CALIDAD

12 Lo barato no siempre es malo y lo caro tampoco es sinónimo de bueno. Por eso, hemos realizado un exhaustivo estudio de todos los juegos publicados durante el último año y hemos obtenido un precio medio.
El resultado se obtiene de dividir el precio recomendado y la nota obtenida en el Resultado del Test. El valor obtenido es llevado a una tabla que dictamina su rentabilidad.

PRECIO MEDIO (RELACIÓN PRECIO/CALIDAD)

Para llevar a cabo correctamente el cálculo de la relación precio/calidad en los Test, COMPUTER HOY JUEGOS actualiza el precio medio todos los años, tomando como referencia los lanzamientos producidos durante los doce meses anteriores. En la revisión presente, el precio medio de todos los lanzamientos de 2004 se ha fijado en 25,73€, frente a los 26,50€ de 2003.

RESULTADO DEL TEST	Notable	7,75
PRECIO/CALIDAD	Suficiente	

Precio (recomendado por el distribuidor) **39,95 €**
Cálculo de la nota precio/calidad ● 39,95 / 7,75 = 5,15 = Suficiente

Indice	hasta	2,57	Sobresaliente
2,58	hasta	3,22	Notable
3,23	hasta	4,29	Bien
4,30	hasta	6,43	Suficiente
6,44	hasta	12,87	Insuficiente
	Desde	12,88	Deficiente

COMMANDOS STRIKE FORCE

ACCIÓN • Pyro Studios se adentra en el terreno de la acción de la mano de su baza ganadora, sus inimitables commandos.

Después del formidable éxito cosechado por la saga «Commandos» en el género de la estrategia, la compañía española de mayor éxito, Pyro Studios, busca nuevos retos pasándose a la acción para demostrarnos que, allí también, puede crear escuela.

Durante la Segunda Guerra Mundial, el ejército británico entrenó a un grupo de soldados para que fueran capaces de sobrepasar las líneas enemigas, sabotear sus campamentos, conseguir información e, incluso, liquidar a altos mandos nazis y escapar ilesos. En definitiva, fabricó comandos expertos en desestabilizar al enemigo desde dentro para facilitar las cosas a las oleadas de tropas aliadas que vendrían después.

CÓMO SE JUEGA

«Commandos Strike Force» es un juego de acción 3D que mezcla algunas gotitas de táctica a su desarrollo evitando, así, que→



«Commandos Strike Force» combina acción, infiltración y táctica para permitirnos protagonizar algunas de la batallas y misiones más destacables de la Segunda Guerra Mundial.

La tradicional saga de estrategia «Commandos» se convierte en un colosal espectáculo de acción 3D que nos sorprenderá .



TRES PERSONAJES MUY DIFERENTES

Espía: experto en el arte del disfraz, este soldado es capaz de ingeniar todo tipo de artimañas para acabar con los enemigos sin ser detectado.

Francotirador: nervios de acero, pulso firme y vista de halcón, William Hawkins es capaz de fulminar a cualquier enemigo por muy lejos que esté.

Boina verde: el más arrojado guerrero del comando y letal en la lucha cuerpo a cuerpo, le gusta llevar una Thompson en cada mano y utilizar armamento pesado.

Estudiar la situación es primordial, antes de dar un solo paso conviene pisar terreno seguro. Si nos precipitamos y optamos por avanzar "a saco" no conseguiremos cumplir los objetivos.



Batallaremos en tres localizaciones distintas: Noruega, Francia y Stalingrado. Todas han sido recreadas a la perfección para sumergirnos en lo más profundo de la Segunda Guerra Mundial.

"Nuestros tres comandos son auténticos fueras de serie en sus respectivos oficios"

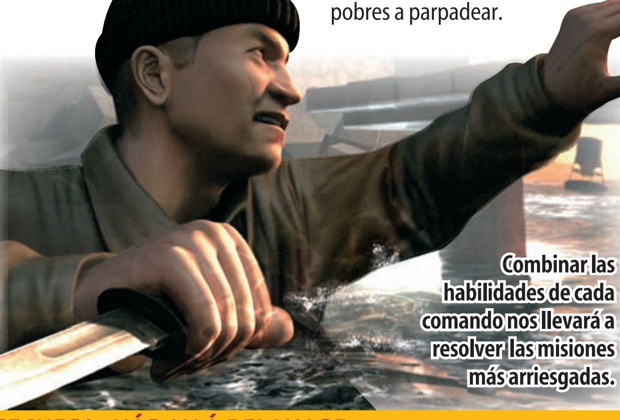
➔ todo nuestro viaje por la Segunda Guerra Mundial se limite a apretar el gatillo. Hay muchas más cosas que hacer y sus tres protagonistas tienen la culpa.

Espía, francotirador y boina verde se reparten tareas y habilidades que nos permitirán combatir al enemigo nazi. Cada uno cuenta con acciones concretas y tendremos que ser nosotros los que sepamos leer cada misión para utilizar al soldado adecuado.

El espía puede infiltrarse en edificios e instalaciones enemigas con el viejo truco de usar disfraces. Para conseguirlos, debemos dirigirnos a un soldado alemán, realizar un ataque sigiloso y pulsar F. ¡¡Pero cuidado!!, porque sólo los miembros de la Gestapo disfrutan de la inmunidad total para moverse libremente por territorio enemigo.

El boina verde es, por su parte, un loco peligroso que gasta un ardor guerrero tan acusado que podremos utilizarlo para los enfrentamientos donde el plomo se reparte como si no costara. Es, de los tres, el único que aguanta un cuerpo a cuerpo con soldados nazis y, por eso, será el que tendremos que utilizar en los grandes enfrentamientos de las fases de Stalingrado y Noruega.

Finalmente nos encontramos al francotirador, el hombre que debe eliminar al enemigo a distancia, limpiando de amenazas que puedan poner en peligro al resto del grupo. Su trabajo es fundamental en Stalingrado, donde las ruinas nos van a permitir escondernos y acabar con los nazis sin que les dé tiempo a los pobres a parpadear.



Combinar las habilidades de cada comando nos llevará a resolver las misiones más arriesgadas.



CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo: Disparar**
- **Botón Derecho: Apuntar**

Teclado:
- **R: Recargar**

Las misiones, muy complicadas en el nivel de dificultad más alto, cuentan casi siempre con objetivos principales –obligatorios– y secundarios –optativos–. Hacerlos todos nos permitirá desbloquear contenido extra y ver desde material gráfico hasta vídeos sobre cómo se hizo el juego.

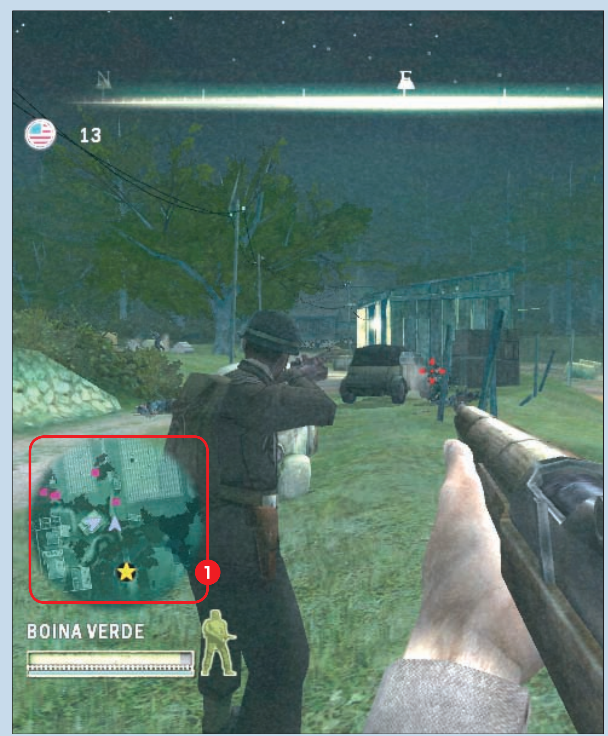
El problema de querer completarlos todos son los enemigos. Y es que los soldados alemanes no van a conformarse con figurar como si fueran plantas. Al revés, son bastante activos y ven y escuchan todo lo que ocurre a su alrededor.

Por regla general desconfían de cualquier soldado enemigo pero, cuando ven que algo no va bien, se olvidan de heroicidades y tiran de alarma para mandarnos a todo el Tercer Reich de golpe. Si ocurre esto, lo mejor será reiniciar el nivel e intentarlo de nuevo.

VALORACIÓN

El paso de la estrategia a la acción le ha sentado de maravilla a una saga, la de «Commandos»,

ASÍ SE JUEGA: MÁS ALLÁ DEL VALOR



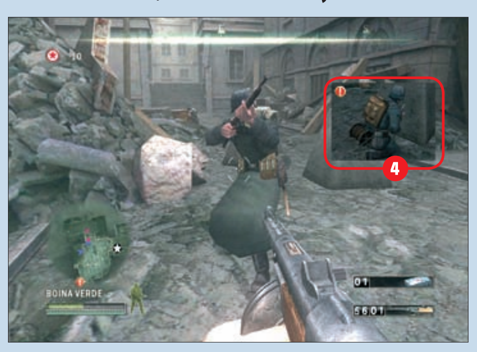
1 **Con la ayuda del minimapa** ❶ podemos detectar, de un solo vistazo, la ubicación de los enemigos y objetivos de la misión.



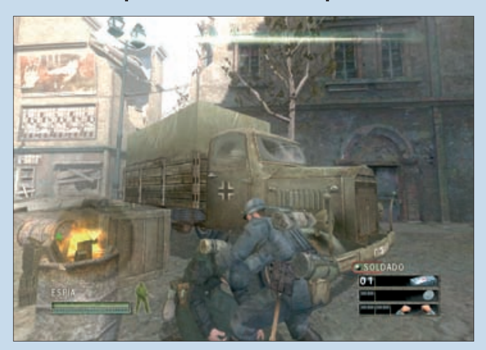
2 **Liarse a tiros cuerpo a cuerpo** debe ser el último recurso, sólo cuando no haya más remedio.



3 **Si la barra de salud merma** ❷ recurriremos a los botiquines ❸. Pulsamos H para llenarla.



6 **Todo hecho relevante** que acontezca en otro lugar se nos mostrará en esta ventana ❹.



7 **Antes de liquidar a un enemigo,** nos cercioramos de que nadie esté cerca para dar la alarma.



Combinar las habilidades de nuestros comandos será necesario para cumplir los objetivos que nos impongan durante todas las misiones. Sólo el trabajo en equipo nos llevará a la victoria.

que es la más importante de la historia del software español.

Pyro Studios ha desarrollado un juego muy divertido, espectacularmente ambientado y con un desarrollo que cambia sensiblemente los conceptos que teníamos aprendidos de la acción 3D. Aquí no bastará con apretar el gatillo ya que tendremos que pensarnos mucho las cosas.

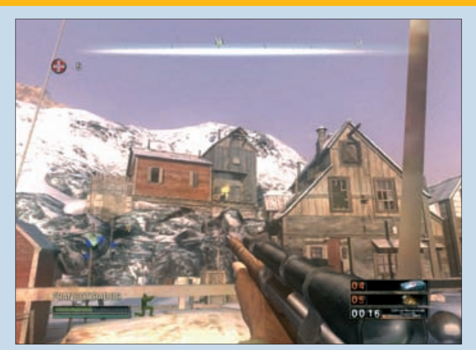
Esa pizca de táctica le viene de maravilla al juego y le da un dinamismo que nos obliga a seguir jugando una y otra vez y que sirve, de paso, para acordarnos de que estos soldados vienen del género de la estrategia. Un gusto.

Por si fuera poco, el doblaje de los tres protagonistas es espectacular: se han utilizado las "voces" de Tom Cruise/Tom Hanks, Bruce Willis y Anthony Hopkins.

Pero ahí no queda la cosa. La banda sonora es sublime ya que Pyro se ha marchado a Praga para dar vida a un "score" épico y lleno de coros que nos pondrá los pelos de punta.

El salto a la acción de los tres comandos es tan sublime que nos mantendrá pegados a la pantalla del PC indefinidamente. ¡¡Larga vida a «Commandos»!!

Direcciones de Internet Pág. 96
Trucos y Guías Pág. 62
¿Funciona en mi PC? Pág. 76



4 **La posición del francotirador** es vital para dominar la mayor parte de terreno posible.



5 **El único vehículo manejable** es una lancha motora, imprescindible para atravesar el mar.



8 **Prismáticos y mira telescópica** distorsionan la imagen para dar una vista más real.



9 **El espía entretendrá** a los enemigos para evitar que detecten a otros compañeros.



RESULTADOS DEL TEST

VERSIÓN COMENTADA
PC-DVD (Win 2000/XP)



Commandos Strike Force

DISTRIBUIDOR: Proein
TEL. INFORMACIÓN: 91 406 29 40 **FAX:** 91 367 88 98
PRODUCTOR: Eidos
DESARROLLADOR: Pyro Studios
OTRAS VERSIONES: PS2, Xbox




EDAD RECOMENDADA: Mayores de 16 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Excepcional conversión del celebrado sistema de juego de la saga «Commandos» a la acción, eso sí con fuerte contenido táctico. Para ganar esta guerra, necesitaremos tanto reflejos como cabeza. ¡¡¡Espectacular!!!

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,67**
Gráficos	**13%**		**10,00**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Perfectos	10,00
Efectos especiales	2%	Increíbles	10,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**10,00**
Música	2%	Excelente	10,00
Efectos de sonido	3%	Excelentes	10,00
Diálogos / Voces	2%	Perfectos	10,00
Jugabilidad	**38%**		**7,97**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Breve	3,00
Argumento	4%	Apasionante	10,00
Realismo	3%	Excepcional	10,00
Intensidad	3%	Enorme	10,00
Variedad de situaciones	3%	Muy elevada	9,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Muy alta	10,00
Textos - Subtítulos	2%	Textos profesionales	9,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón/Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 406 29 64	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.proein.com)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**10,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (3.186,4 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Muy completo (A,C,D,F,G,H,I,J)	**8,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**5,62**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**9,05**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	3 personajes controlables y 22 armas	9,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/16 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,51**
Corrección positiva		Soberbia ambientación	0,50
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Sobresaliente**	**9,01**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	

Precio (recomendado por el distribuidor)	44,95€
Cálculo de la nota precio/calidad	44,95 / 9,01 = 4,99 = Suficiente



STAR WARS
EL IMPERIO EN GUERRA

ESTRATEGIA • Forma parte de la aventura galáctica más grande jamás contada y cambia su historia. ¿Rebelión o Imperio? Tú decides.

La República es sólo una triste sombra de su grandeza pasada en estos tiempos en que el Imperio, liderado por el Emperador Palpatine y su mano derecha Lord Vader, domina la Galaxia. Sin embargo, un grupo de leales republicanos se ha organizado para combatir a los todopoderosos imperiales.

Defender la idea de libertad que encarna la Rebelión o mantener el orden dictatorial sobre el que se sustenta el Imperio será nuestra elección. El objetivo: controlar el mayor número de planetas y borrar cualquier tropa enemiga del mapa para siempre.

CÓMO SE JUEGA

«Star Wars El Imperio en Guerra» es un título de estrategia donde nos convertiremos en mariscal espacial y tendremos a nuestro mando, ahí es nada, a las unidades más características de la saga de la "Guerra de las Galaxias", para combatir tanto en el espacio como en tierra firme.

Podremos optar por manejar a cualquiera de los dos ejércitos en liza: la Rebelión y el Imperio. Ambos se controlan de igual manera, aunque muestran diferencias sustanciales tanto en sus tácticas para conquistar como en las propias unidades con que cuentan.

Las tropas del Emperador tienen sometidos a la mayoría de los planetas de la Galaxia, y gozan del suficiente poderío militar y económico para, en caso de un enfrentamiento directo, aplastar a la Rebelión como a una simple mosca. Sin embargo, los Rebeldes centrarán su estrategia en aprovecharse de las fisuras inevitables de un sistema despiadado, que repudian muchos planetas contrarios a la dictadura del Emperador. Sus objetivos serán robar dinero y tecnología, hacer la guerra sucia e ir adquiriendo potencial bélico para tener alguna posibilidad de plantar cara al inmenso poder del Imperio.

Ambos ejércitos necesitan tener el mayor número de planetas bajo control, ya que son la mayor fuente de ingresos y los espacios dedicados a la fabricación de edificios, ya sea para crear unidades o desarrollar nuevas tecnologías. Tenemos desde construcciones enfocadas al reclutamiento de soldados a pie para las incursiones terrestres, a cruceros espaciales que comandarán las invasiones desde el espacio.

También disponemos de un mapa galáctico, que es la herramienta principal para la toma de decisiones como el emplazamiento de bases para crear tropas y su desplazamiento a través del espacio. Además, podemos controlar cuáles son los planetas conquistados, las rutas comerciales que nos harán ganar más dinero o saber qué unidades protegen cada planeta.

Una vez tengamos un ejército de garantías a nuestro mando, podremos viajar a lo largo de la Galaxia siguiendo las instrucciones de los superiores, que serán personajes de la transcendencia de Mon Mothma o el Emperador Palpatine.

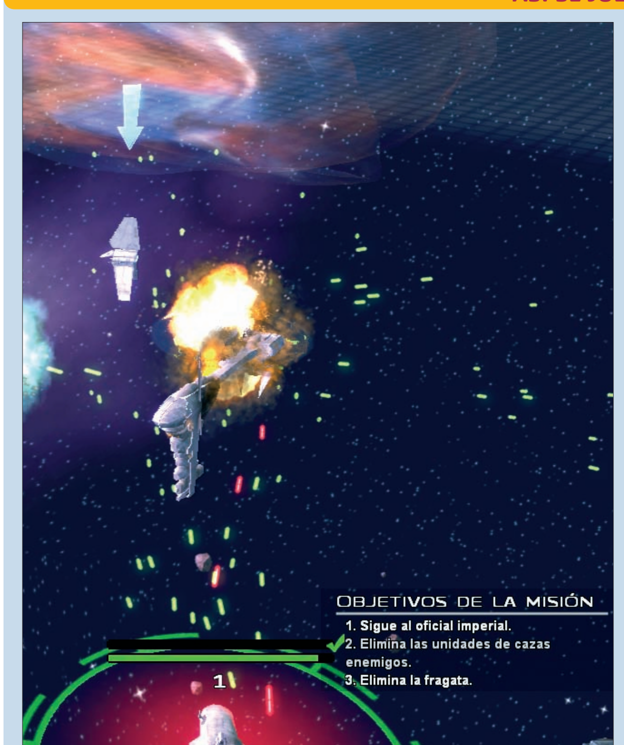
La lucha tendrá lugar en dos frentes: el espacio y tierra firme. En cada uno habrá que emplear técnicas de combate y unidades bien distintas, y más nos vale desenvolvernos a la perfección en ambos medios si queremos conseguir la victoria. La invasión comienza en las órbitas planetarias, donde las naves enemigas protegen la entrada y salida de unidades. Hacernos con un planeta controlado por la facción contraria nos hará entrar en combate en tiempo real.

Por norma existen dos tipos de naves: grandes y poten- →



Rebeldes e Imperiales tendrán que conquistar cada planeta de la Galaxia para derrotar definitivamente a su enemigo. Además, el dominio ha de ser efectivo tanto en tierra como en el espacio.

ASÍ SE JUEGA: CAMBIA EL DESTINO DE LA GALAXIA



1 Participamos en las impresionantes batallas espaciales que ya pudimos ver en las películas de la primera trilogía.



2 Los Rebeldes necesitan tecnología; de robarla se encargarán los androides R2-D2 y C3PO.



3 El mapa galáctico es el centro de operaciones donde crear unidades y transportarlas.



6 Conocer las capacidades de cada unidad es primordial; un soldado no sobrevivirá a un AT-ST.



7 Conquistar los puntos de refuerzo nos permitirá llamar a tropas de apoyo si hay problemas.

Las tropas Rebeldes y el Imperio se miden en una batalla por el control de todo el sistema planetario. ¡La Galaxia está en guerra!



4 **Edificar defensas en un planeta** complica el paso del enemigo y una posible invasión.



5 **Conquistar un planeta** otorga ingresos de créditos, que aumentan si creamos rutas comerciales.



8 **Las aptitudes especiales** de las tropas se activan cada cierto tiempo. Debemos aprovecharlo.



9 **Los peligros abundan en el espacio;** naves rivales, gases letales y meteoritos nos dañarán.



10 **Reclamar la presencia de cazabombarderos** desde la órbita planetaria nos ayudará a despejar zonas.



Contar con un potente ejército no será suficiente cuando tenemos que atender dos frentes activos. La clave es conquistar el mayor número de planetas posibles y no descuidar nunca la tecnología.

➜ tes, aunque lentas, como los destructores imperiales; pequeñas y menos poderosas, pero más veloces, como los Ala X. Saber combinar ambos tipos será clave, pues cada uno posee un objetivo concreto dentro de la batalla.

Finalmente, y una vez limpia de enemigos la órbita planetaria, pasaremos a la lucha terrestre. La orografía y las condiciones meteorológicas del planeta son dos factores vitales a la hora de emplazar unidades y coordinarlas.

VALORACIÓN

Nos encontramos ante un juego de una calidad incuestionable, y cuyo apartado gráfico le hace guardar una fidelidad absoluta respecto al universo "Star Wars".

El sistema de juego es completísimo y está muy bien planteado, recogiendo todos los hechos ocurridos desde el Episodio IV hasta el VI, junto con el aliciente de manejar sus naves y héroes más característicos. De todos modos, aunque el juego sigue el guión de las películas, se nos concede la posibilidad de alterar los acontecimientos, posibilitando así la victoria final del Imperio o convirtiendo en victorias lo que fueron derrotas para los Rebeldes en el cine. Esto confiere variedad al desarrollo, al igual que la posibilidad de disponer de dos frentes abiertos tan dispares como el espacio y el interior del planeta de forma complementaria.

«El Imperio en Guerra» es un título largo, completo y muy divertido. Una joya de la estrategia.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:

- **Botón Izquierdo:** Selección
- **Botón Derecho:** Acción
- **Rueda Ratón:** Zoom

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76



Unidades y situaciones se han sacado de las películas, así que personajes como Luke Skywalker o Darth Vader no deben morir nunca, ya que si lo hacen la campaña acabará automáticamente.

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST PC-DVD (Win 2000/XP)



Star Wars El Imperio en Guerra

DISTRIBUIDOR: Activision
TEL. INFORMACIÓN: 91 490 15 80 **FAX:** 91 367 74 57
PRODUCTOR: LucasArts
DESARROLLADOR: Petroglyph
OTRAS VERSIONES: No



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

El universo Star Wars recreado a la perfección y en todo su esplendor para que podamos comandar y participar en las batallas más impresionantes que se hayan visto en la Galaxia. Tan divertido como completo.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,80**
Gráficos	**13%**		**9,23**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Bastante cuidados	8,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Casi perfectos	8,00
Efectos especiales	2%	Increíbles	10,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**9,00**
Música	2%	Excelente	10,00
Efectos de sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos / Voces	2%	Bien caracterizados	8,00
Jugabilidad	**38%**		**8,61**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Casi infinita	9,00
Argumento	4%	Apasionante	10,00
Realismo	3%	De impresión	9,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Muy elevada	9,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Bastante alta	9,00
Textos - Subtítulos	2%	Textos profesionales	9,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón/Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	No tiene	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.activision.com)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**10,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (2.199,1 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Muy completo (A,C,D,E,F,G,H,I,J)	**9,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**4,40**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**9,05**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	2 facciones, 23 héroes, 43 planetas a conquistar	9,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/8 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,47**
Corrección positiva			
Corrección negativa			
RESULTADO DEL TEST		**Notable**	**8,47**
PRECIO/CALIDAD		**Suficiente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	49,95€		
Cálculo de la nota precio/calidad	49,95 / 8,47 = 5,90 = Suficiente		


Computer
Hoy
Juegos



Tom Clancy's RAINBOW SIX LOCKDOWN

ACCIÓN • El mundo está bajo una terrible amenaza, pero los terroristas lo tienen aún peor con los Rainbow Six en acción.

Nuevo episodio para una de las sagas de acción más famosas, la protagonizada por los Rainbow Six, el grupo antiterrorista mejor entrenado del planeta, que vuelve a ser requerido para una misión de alto riesgo. Según informes fiables, el Frente de Liberación Global tiene en su poder un peligroso virus tecnológico que pretenden utilizar en la próxima reunión de la OTAN en España.

Al mando de estos especialistas, debemos impedir este nuevo atentado contra la libertad.

CÓMO SE JUEGA

En «Rainbow Six Lockdown» controlamos a un grupo formado por cuatro soldados, que tienen la responsabilidad y el deber de salvaguardar al mundo de la demente amenaza terrorista.

Su altísima eficacia depende en gran medida del avanzado equipo militar de que disponen, que incluye las armas más sofisticadas que existen y todo tipo de utensilios para la supervivencia, como granadas cegadoras o chalecos antibalas. Así, antes de cada misión escogeremos los pertrechos que consideremos más adecuados al tipo de situación a que nos vamos a enfrentar.

Durante la misión, sólo tendremos el control directo de uno de los hombres del comando y desde una perspectiva en primera persona. A sus compañeros podremos darles órdenes, como moverse a una posición determinada, que permanezcan a la espera de instrucciones e, incluso,

El equipo Rainbow está especializado en la lucha antiterrorista, acudirán allá donde la libertad esté amenazada.

ASÍ SE JUEGA: ACABA CON LA PLAGA TERRORISTA

1 **La unidad Rainbow se compone de tres soldados, especialmente entrenados para enfrentarse a terroristas.**

2 **Los enemigos se cubren entre ellos para obligarnos a salir de nuestra posición y acribillarnos.**

5 **Salvar a los rehenes y conducirles hasta un punto seguro será una de nuestras obligaciones.**



Eliminar el terrorismo allá donde brote es nuestro objetivo en el juego. ¡Todo un desafío!

Las situaciones de tensión son habituales, por ello no debemos relajarnos ni al cruzar una esquina.

que despejen una localización de enemigos. En cuanto a los retos planteados, son ciertamente variopintos: liberar rehenes, destruir documentos, irrumpir en una célula terrorista, etc.

En cada misión comenzamos en el llamado punto de inserción, desde donde debemos progresar hacia el objetivo salvando las manzanas que nos separan de él. Esto no será sencillo; los asesinos tienen mil ojos al acecho tras cada esquina. La táctica sin duda más acertada será coordinar al equipo, cubriéndonos las espaldas para evitar sustos y flanquear al enemigo para pillarles desprevenidos.

Dado que se ha pretendido dotar al juego de realismo, no habrá botiquines que restablezcan nuestra salud ni milagros, como sobrevivir a un tiro en la cabeza.

VALORACIÓN

Este último episodio del clásico «Rainbow Six» presenta un acabado visual espectacular y cambios en su mecánica de juego que, aunque interesantes, pueden descontentar o, al menos, desorientar a sus seguidores más acérrimos.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
Botón Izquierdo: Disparo
Botón Derecho: Órdenes

Teclado:
← → ↑ ↓: Movimiento

La acción táctica marca de la casa ha ido dando paso a un tipo de acción más rápida y frenética, exigiendo menos planificación para llevar a cabo las misiones y también menos labor de equipo. En nuestra opinión, los cambios no afectan a lo más importante, la diversión, y tampoco se pierde la esencia de la saga original.

Direcciones de Internet Pág. 96



¿Funciona en mi PC? Pág. 76



3 Los escenarios son laberínticos y están llenos de trampas y obstáculos a franquear.



4 El sensor de movimiento permite ver los enemigos a través de las paredes.



6 El inventario es limitado, pero disponemos de un equipamiento muy numeroso y variado.



7 Con la mirilla apuntamos mejor, pero se restringe el área visual periférica.



RESULTADOS DEL TEST

VERSIÓN COMENTADA

PC-DVD (Win 2000/XP)



Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown

DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
TEL. INFORMACIÓN: 91 640 46 00 **FAX:** 91 640 46 10
PRODUCTOR: Ubi Soft
DESARROLLADOR: Ubi Soft
OTRAS VERSIONES: PS2, Xbox



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 16 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Acción rápida y directa para un título que se va desprendiendo progresivamente de su herencia táctica, pero que conserva un desarrollo muy completo y, fundamentalmente, divertido. Avanzar supone todo un reto.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**7,64**
Gráficos	**13%**		**9,08**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy cuidados	10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy cuidados	10,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Muy cuidados	8,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**5,43**
Música	2%	Cuidada	6,00
Efectos de sonido	3%	Buenos	8,00
Diálogos / Voces	2%	Sin traducir	1,00
Jugabilidad	**38%**		**7,55**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Corto	8,00
Vida del juego	6%	Larga	7,00
Argumento	4%	Sugerente	8,00
Realismo	3%	Destacable	7,00
Intensidad	3%	Alta	7,00
Variedad de situaciones	3%	Abundante	7,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Adecuada	6,00
Textos - Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón/Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 11 78 03	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.ubisoft.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**9,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (5.949,1 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Muy completo (A,C,D,G,H,I,J)	**7,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**6,16**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,78**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	15 misiones y 43 armas	8,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/16 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,88**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**7,88**
PRECIO/CALIDAD	**Sobresaliente**	

Precio (recomendado por el distribuidor)	19,95€
Cálculo de la nota precio/calidad	19,95 / 7,88 = 2,53 = Sobresaliente


La cultura de la calle llega al PC de la mano de este graffitero con conciencia social y muchos sprays.

ACCIÓN • Bombardea la ciudad de graffitis para luchar por la libertad de expresión y en nombre de tu arte. Eso sí, ¡mejor que no te pillen!

Son tiempos duros para la cultura callejera, el alcalde de New Radius ha lanzado una cruzada contra toda manifestación de arte urbano y la peña está en pie de guerra. Un joven graffitero, Trane, ve la ocasión perfecta para poner su firma en primera línea de combate y hacerse una reputación, pero a las bandas de la ciudad no les gusta un pelo que un novato tome protagonismo bombardeando las paredes de sus zonas.

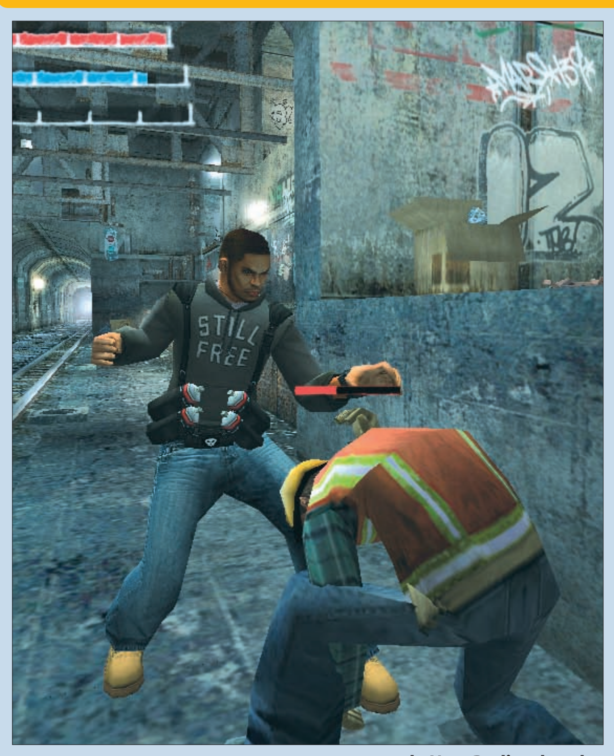
Sembrar cada barrio de la ciudad de graffitis, "salvar el culo" y desenmascarar a un alcalde retrógado será la dura tarea que tendrá por delante este guerrillero de las calles armado de un spray y mucha audacia.

GETTING UP
CONTENTS UNDER PRESSURE

CÓMO SE JUEGA

Los graffitis son el alma sobre el que pivota el sistema de juego de «Getting Up». Para estamparlos en cada rincón imaginable y dejar nuestra seña de identidad a nuestro paso, tendremos que combatir, pintar, escalar, infiltrarnos y muchas más cosas.

ASÍ SE JUEGA: ARTISTA URBANO


1 **Muchos enemigos tiene un grafitero** de New Radius: bandas callejeras, policías, e incluso obreros del metro...

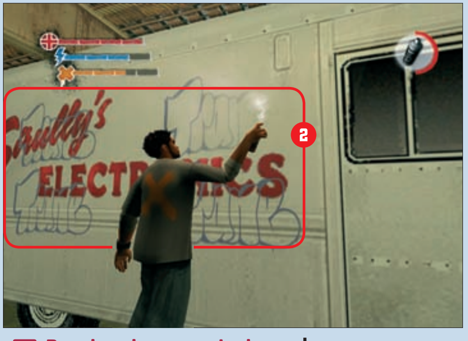

2 **Trane es un tío con recursos** capaz de caminar sobre una viga para encontrar una salida.



3 **Tumbar a White Mike** será una de las primeras misiones. ¡Cuidado, que el macarruzo se las trae!



4 **Aplicar el spray mucho tiempo** en el mismo sitio, dejará una mancha (1) en el graffiti.



5 **Bombardear es vital** para hacernos un nombre; en este camión dejaremos ocho firmas (2).



El graffiti y la cultura de calle retratados en un título muy original, con mucho que pintar y pelear.



Buscar estas ipod por las fases es recomendable para ampliar el repertorio musical del juego.



Descubriremos graffitis famosos, que debemos fotografiar para añadir a nuestro Black Book.



La vestimenta hace al enemigo como el hábito al monje; cada banda callejera tiene la suya propia.

El propio desarrollo será el que nos marque aquellas paredes o lugares donde debemos aplicarnos con nuestro spray para ir superando las diferentes fases. Para localizar estos murales se ha habilitado la tecla F, que hace las veces de un sexto sentido graffitero con el que nuestro talentoso protagonista dará con los mejores lugares para hacer justicia a su arte.

Una vez descubiertos, debemos acercarnos y pulsar la rueda del ratón para comenzar a pintar y, a continuación, con las teclas de dirección proceder a rociar con sprays de colores la superficie para dejar nuestra huella. Manejar los botes es todo un arte; si no lo movemos rápido aparecerán sobre la pared manchurrones que afearán nuestra obra al rociar exceso de pintura en el mismo sitio, lo que nos restará puntos de respeto. Cuantos más graffitis hagamos más puntos de respeto conseguiremos y menos problemas tendremos con algunas bandas.

Para pintar algunas paredes Trane debe, además, abrirse camino entre peligrosos matones de otros clanes. Por suerte, el muchacho es tan bueno luchando como "bombardeando" y, mediante una sencilla combinación de los botones del ratón, podremos lanzar patadas, puñetazos, hacer llaves y muchos otros movimientos efectivos.

Conforme progresemos en la aventura iremos conociendo a leyendas del graffiti, que nos mostrarán nuevas técnica para mejorar nuestras creaciones. También contamos con la ayuda del Black Book, donde podemos esbozar nuestros propios diseños.

Algo que no debemos perder de vista es la capacidad de Trane para escapar de situaciones apuradas y sin salida aparente. Podremos encaramarnos a cualquier cañería o viga, o subirnos a una caja, bidón u otro objeto del escenario para saltar y escalar a zonas más elevadas, donde encontraremos una vía de escape.

VALORACIÓN

El héroe de «Getting Up» es un tanto infrecuente, un chico con aire de rapero e ínfulas de artista callejero contestatario.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo: Puñetazo**
- **Botón Derecho: Patada**
- **Rueda Ratón: Graffiti**

Teclado:
- **F: Intuición**
- **Tab: Inventario**

El fin de su arte es salvar una forma de expresión que quiere erradicar un alcalde dictatorial.

Nos sentiremos como héroes bombardeando la ciudad con nuestra firma y dibujos, aunque tanto darle al spray y tan poco a los puños nos acabará pasando factura. Al final, tiende a ser algo soso.

La música está realmente bien escogida y los gráficos retratan a la perfección ese aire barrial y de Kultura Kallejera buscado. Además, el trasfondo social y de rebeldía gustará a los más combativos, deseosos de destapar los tejemanejes del alcalde de la ciudad.

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST — PC-DVD (Win 2000/XP)



Getting Up Contents Under Pressure

DISTRIBUIDOR: Atari
TEL. INFORMACIÓN: 91 329 42 35 **FAX:** 91 329 21 00
PRODUCTOR: The Collective
DESARROLLADOR: Ecko unltd
OTRAS VERSIONES: PS2, Xbox.



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 16 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Interesante planteamiento que nos pone en la piel de un grafitero revolucionario y con mucho arte que bombardear. Lástima que pintar paredes acabe resultando algo pesado y carezca de un control óptimo para los combates.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**7,41**
Gráficos	**13%**		**7,23**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy correctos	6,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy correctos	6,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Muy cuidados	8,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**8,57**
Música	2%	Excelente	10,00
Efectos de sonido	3%	Buenos	8,00
Diálogos / Voces	2%	Bien caracterizados	8,00
Jugabilidad	**38%**		**7,26**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Media	5,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Adecuada	6,00
Textos - Subtítulos	2%	Correctos	5,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control/Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 747 03 15	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.es.atari.com)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**8,91**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (2.829,4 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	3 Megabytes	6,54
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano opcional	8,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Completo (C,D,F,G,H,I,J)	**7,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**7,38**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**7,50**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	No	0,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,51**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	11 entornos urbanos y 20 fases	9,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón, Pad de control	6,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,75**
Corrección positiva			
Corrección negativa			
RESULTADO DEL TEST	**Notable**		**7,75**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**		
Precio (recomendado por el distribuidor)	39,95€		
Cálculo de la nota precio/calidad	39,95 / 7,75 = 5,15 = Suficiente		



CRASHDAY

VELOCIDAD • Imagina una competición automovilística en la que el mejor no es el más rápido, sino el más bestia. Eso es «Crashday».

Dar vueltas a un circuito puede ser divertido, que se lo digan a Fernando Alonso, pero también puede resultar algo cansado a la postre, salvo si estamos en constante peligro de ser golpeados, quemados o explotar, literalmente. En «Crashday» permanecer en pista puede ser toda una hazaña.

CÓMO SE JUEGA

«Crashday» dispone de unos cuantos modos de juego, diferentes en concepción, pero con un mismo planteamiento: todo vale con tal de ganar.

Lo primero será escoger un vehículo de entre varios disponibles en un catálogo, que irá creciendo en modelos conforme vayamos progresando en el desarrollo y completemos carreras. A continuación, elegimos el desafío que queremos afrontar, pudiendo apuntarnos a cualquiera de los abundantes torneos existentes.

El campo de batalla donde debemos fajarnos con nuestros rivales es un espacio abierto y nuestras mejores armas son la velocidad y, ¡atención!, los misiles y las ametralladoras que lleva incorporadas nuestro coche.

En la primera prueba, el reto es ser el más rápido y el más certero para llegar a la cifra de 10 enemigos destrozados antes de que expire el tiempo. La siguiente consiste en conseguir y mantener la bandera en nuestro vehículo para llevarla hasta un punto concreto del escenario y así puntuar. Uno de los retos más llamativos es pasarle a un rival una bomba adosada a nuestra carrocería para evitar que nos explote.

CONTROLES BÁSICOS

Teclado:
- ←→↑↓: Movimiento
- V: Turbo
- B: Ametralladora
- N: Misil

VALORACIÓN

«Crashday» es un título que combina velocidad y acción a partes iguales, concebido para la descarga de adrenalina a tomeladas.

Sin duda, estamos ante un original y atípico desarrollo, que tiene un único objetivo: divertir al jugador. ¿Lo consigue? De largo, gracias sobre todo a la altísima intensidad que hallaremos en todos sus retos, a los completos modos de juego que presenta y al original diseño de los vehículos y su armamento. ¡Explosivo!

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76



Conseguir la mayor puntuación en todas las pruebas es la esencia de «Crashday». La clave está en machacar a los adversarios y evitar sus embestidas.



Muchos y variados modos de juego nos esperan, como el famoso capturar la bandera que nos obliga a robársela a un vehículo rival y a conservarla.

VERSIÓN COMENTADA: PC-DVD (Win 2000/XP)

RESULTADOS DEL TEST



Crashday

DISTRIBUIDOR: Atari
TEL. INFORMACIÓN: 91 329 42 35 **FAX:** 91 329 21 00
PRODUCTOR: Atari
DESARROLLADOR: Moon Byte Studios
OTRAS VERSIONES: No



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Un juego de coches realmente atípico donde más que conservar la mecánica hay que destrozar la de los demás. La destrucción pura y dura al servicio de la diversión, y realmente la cosa funciona de maravilla.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**7,54**
Gráficos	**13%**		**8,15**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Bastante cuidados	8,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Muy cuidados	8,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**6,00**
Música	2%	Buena	8,00
Efectos de sonido	3%	Buenos	8,00
Diálogos / Voces	2%	Sin traducir	1,00
Jugabilidad	**38%**		**7,61**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,00
Vida del juego	6%	Por encima de la media	6,00
Argumento	4%	No es necesario	10,00
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Más que suficiente	6,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Aguda	7,00
Textos - Subtítulos	2%	Sin traducir	1,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado/Sin problemas	8,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 747 03 15	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.es.atari.com)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**8,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (908,1 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Muy completo (A,C,D,G,H,I,J)	**7,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**5,96**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**7,50**
Menús de configuración en castellano	1%	No	0,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,24**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	7 modos de juego diferentes, 12 vehículos	7,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado, Pad de control, Volante	8,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/4 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,61**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**7,61**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	39,95€	
Cálculo de la nota precio/calidad	39,95 / 7,61 = 5,25 = Suficiente	




Computer
Hoy
Juegos

TONY HAWK'S
AMERICAN WASTELAND

DEPORTIVO • Los "skaters" lo van a flipar rulando por Los Angeles sobre su monopatín e inventando todo tipo de acrobacias y trucos.

Sólo imaginar que podemos recorrer sobre nuestra tabla cada palmo de la ciudad de Los Angeles tendrá a muchos "skaters" salivando de gusto, máxime cuando en sus calles se mueven los mejores patinadores del planeta, listos para enseñarnos sus mejores trucos y acrobacias más espectaculares.

CÓMO SE JUEGA

En «Tony Hawk's American Wasteland» encontraremos dos modos de juego principales, donde podremos codearnos con maestros de la talla de esa leyenda viva del "skate" que es el propio Tony Hawk, en diferentes escenarios urbanos lleno de rampas, loopings y otros retos donde lucirnos con la tabla. El denominador común para ambos modos de juego es que debemos conseguir la máxima puntuación posible realizando virguerías sobre el monopatín, ya sea intentando saltos espectaculares, haciendo trucos arriesgadísimos o coleccionando objetos escondidos por todo el escenario.

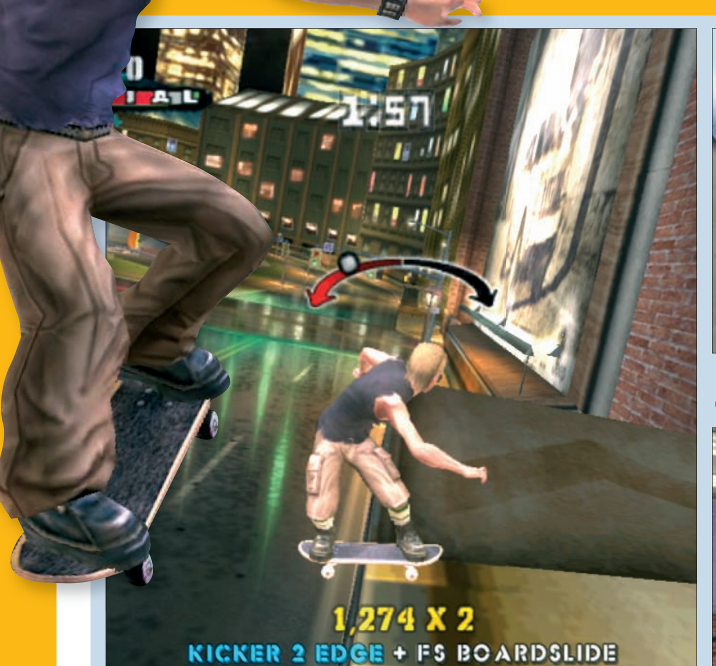
La mecánica de juego del modo clásico consiste en cumplir 10 objetivos, en un tiempo limitado, para pasar de fase y visitar nuevos escenarios. Los desafíos incluyen hazañas como coger un objeto de lugares inaccesibles para un monopatín o efectuar con éxito un truco de considerable dificultad en algún lugar concreto. También nos retan a superar la máxima puntuación del escenario, cosa que sólo conseguiremos si combinamos trucos diferentes en los saltos y caemos de pie sobre la tabla.

En cuanto al modo historia, nos invita a seguir los pasos de un skater, personalizado a nuestro gusto, en su intento de hacerse un nombre en el circuito angelino. Como aprender es la base del éxito, varios personajes nos enseñarán sus mejores trucos, a la vez que nos retarán en competiciones callejeras. Además, podremos invertir el dinero que consigamos en mejorar nuestro equipo y adquirir ropa y complementos.

VALORACIÓN

«Tony Hawk's American Wasteland» es la última entrega de una saga que ha triunfado gracias a

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO: ACRÓBATAS SOBRE RUEDAS



1 Hacer combinaciones de acrobacias sin rodar por el suelo, es el secreto para conseguir superar los objetivos de cada escenario.



2 Una caída anula la puntuación obtenida durante el salto y nos hace perder mucho tiempo.



3 Debemos mantener el equilibrio tras hacer una pirueta para rematar una combinación.



4 Podemos jugar con un "skater" conocido o crear uno a nuestra imagen y semejanza.



5 Hay diez objetivos por escenario, pero pasaremos de ronda aunque no cumplamos todos.



Tony Hawk es uno de los "skaters" más famosos del planeta y el abanderado de la mejor saga para PC sobre el deporte del monopatín.

su interesante mecánica de juego. Sencillez y diversión, pilares de su éxito, siguen intactos aunque para disfrutar plenamente de cuanto ofrece necesitamos un pad de control, o el manejo resultará un tanto enrevesado.

Todas las fases resultan muy entretenidas, pues nos obligan siempre a estar muy pendientes de obstáculos y accidentes, e incluso aprovecharlos para combinar, si podemos, los diferentes trucos. Es esta permanente concentración lo que absorbe al jugador y le reta a mejorar cada combo hasta alcanzar la perfeción y cumplir el objetivo.

El concepto es tan simple como inmejorable; patinar y conseguir la máxima puntuación posible. Si además somos fans del skate, la diversión será insuperable.

CONTROLES BÁSICOS



Botón 1: Salto
Botón 2: Agarre

Direcciones de Internet Pág. 96

¿Funciona en mi PC? Pág. 76



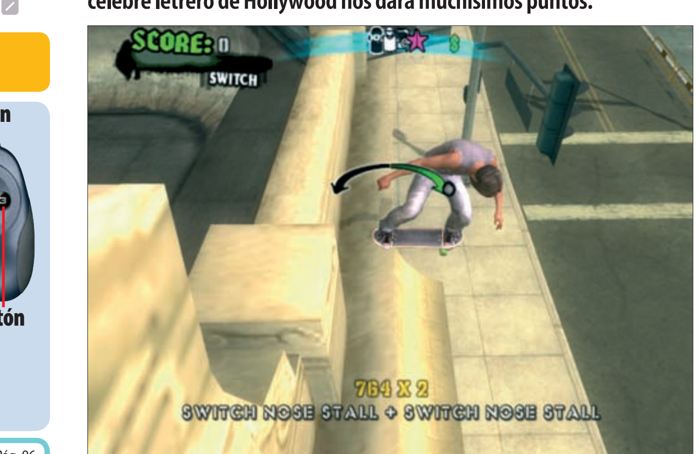
Conseguir la mayor cantidad de puntos mientras nos lucimos encima del monopatín es un concepto simple, aunque muy divertido.



El modo historia se desarrolla en localizaciones tan conocidas de Los Angeles como Santa Mónica o el Teatro Chino de Hollywood.



Realizar acrobacias tan descabelladas como intentar saltar el célebre letrero de Hollywood nos dará muchísimos puntos.



Efectuar poses también rinde puntos, y en muy pocos segundos, aunque se necesita buen toque de botón para controlar el equilibrio.



VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST — PC-CD (Win XP)

Tony Hawk's American Wasteland

DISTRIBUIDOR: Nobilis
TEL. INFORMACIÓN: 91 185 81 60 **FAX:** 91 185 81 61
PRODUCTOR: Activision
DESARROLLADOR: Neversoft
OTRAS VERSIONES: GC, PS2, Xbox, Xbox 360

EDAD RECOMENDADA: Mayores de 16 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO



En la sencillez más absoluta encontramos muchas veces la mejor de las diversiones, como en el caso de este juego, donde no tendremos más que preocuparnos de patinar y conseguir puntos a base de acrobacias.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**7,88**
Gráficos	**13%**		**8,15**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Bastante cuidados	8,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Muy cuidados	8,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**6,00**
Música	2%	Buena	8,00
Efectos de sonido	3%	Buenos	8,00
Diálogos / Voces	2%	Sin traducir	1,00
Jugabilidad	**38%**		**8,13**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Corto	8,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Argumento	4%	Sugerente	8,00
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Más que suficiente	6,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	No es necesaria	10,00
Textos - Subtítulos	2%	Sin traducir	1,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control/Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 01 33 21	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.nobilis-iberica.com)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**6,60**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (3.533,4 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	En inglés	3,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Poca información (A,C,D,G,H,I,J)	**7,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**5,96**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**3,75**
Menús de configuración en castellano	1%	No	0,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	No	0,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**5,57**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	2 modos de juego diferentes, 14 patinadores	7,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado, Pad de control	6,00
Idioma (comprobado)	2%	Inglés	3,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/2 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,39**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Notable**	**7,39**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	

Precio (recomendado por el distribuidor)	39,95€
Cálculo de la nota precio/calidad	39,95 / 7,39 = 5,41 = Suficiente



Más lucha sin cuartel, más vísceras y sangre pero, sobre todo, más mala uva es la que trae Rayne, la mujer vampiro, en esta continuación.

BLOOD RAYNE 2

ACCIÓN • La mujer de los colmillos sexys vuelve para ajustar cuentas de una vez por todas con sus "hermanos" vampiros.

Han transcurrido sesenta años desde que Rayne se uniera a la Sociedad Brimstone para enfrentarse a los nazis y acabar con unos de sus más maléficos colaboradores, su propio padre, el vampiro Kagan. Desde el fin de la guerra se ha dedicado a perseguir y aniquilar a su estirpe maldita, pero aún le aguarda una última batalla.

Sus hermanos han creado una diabólica sustancia, "El Sudario", que tiene el poder de detener los destructivos efectos del sol sobre los "chupasangres". Rayne es la última esperanza para impedir el reinado del Culto de Kagan.

CÓMO SE JUEGA

«BloodRayne 2» sigue la misma línea marcada por su predecesor; un peregrinar de fase en fase batiéndose el cobre con oleadas de enemigos, que nos exigirán conocernos y saber ejecutar a la perfección cada una de las técnicas de ataque con que se ha dotado a la mortífera Rayne.

El repertorio, desde luego, no es desdeñable, pues serán decenas de movimientos a cada cuál más efectivo. Para empezar, disponemos de dos escalofriantes cuchillas para fajarnos en el combate cuerpo a cuerpo, que se manejan con una sencilla combinación de botones. Además, tendremos las pistolas Dhampir, tremendamente efectivas para infligir daño al enemigo, siempre que aprendamos a usarlas como es debido, y para lograrlo habrá que ir adquiriendo experiencia en armas.

Nuestro despliegue ofensivo se verá incrementado gracias a tres arrolladores poderes que la

ASÍ SE JUEGA: CONTRA LAS HORDAS DE LA NOCHE

1 Las armas principales son las cuchillas y las pistolas Dhampir.

2 El medidor de cólera de Rayne (1) nos permite usar sus poderes especiales (2).

5 Fijamos los objetivos pulsando Ctrl. Todos los ataques irán dirigidos a nuestro rival.



Combates de infarto, acrobacias increíbles y sangre a lo bestia es la propuesta de «BloodRayne 2».



Algunas escenas son excesivas. Si no tienes 18 años no es recomendable por su elevada violencia.

convertirán en una máquina de matar. En primer lugar, tenemos la "Cólera sangrienta", don que incrementa el daño producido a nuestros adversarios. También disfrutaremos de la "Visión del aura", que nos permite ver mucho mejor a los enemigos en la oscuridad y detectar sus puertas. Finalmente, podremos hacer uso de una variante del tiempo bala, que aquí se ha denominado "Percepción aumentada", y que nos concederá ventaja sobre el rival al ralentizarse la acción.

Otro factor importante para sobrevivir al cerco vampírico es la agilidad de que hace gala Rayne: podrá trepar, balancease, saltar, andar por cuerdas, etc.

VALORACIÓN

«BloodRayne 2» continua la línea marcada por el primer juego, sobre todo en el uso de la violencia, extrema, y la presencia de sangre, abundante. Vamos, que nos vamos a empapar de hemoglobina.

La acción es muy fluida y el nivel de dificulta está bastante ajustado, ya que los enemigos suponen un reto exigente, pero no imposible. Esto sumado a la gran cantidad de movimientos de lucha da como resultado un título bastante divertido, aunque para mayores de 18 años y poco impresionables.

CONTROLES BÁSICOS



Botón 1: Cuchillas
Botón 2: Patada
Botón 3: Salto
Botón L: Cólera sangrienta
Botón R: Visión del aura

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76



3 **El don "Percepción aumentada"** permite ralentizar el tiempo para tener ventaja en combate.



4 **Chupamos la sangre** de la presa al pulsar E; se empezará a llenar la salud de Rayne.



6 **En las peleas en las alturas** habrá que moverse con cuidado para no caer al vacío.



7 **Trepar, saltar y balancearse** son algunas de las habilidades que posee Rayne.

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST — PC-DVD (Win 98/ME/XP)



BloodRayne 2

DISTRIBUIDOR: THQ
TEL. INFORMACIÓN: 91 735 55 02 **FAX:** 91 735 27 30
PRODUCTOR: Majesco Entertainment
DESARROLLADOR: Terminal Reality
OTRAS VERSIONES: PS2, Xbox



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 18 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Los vampiros cuando pelean lo hacen hasta la última gota de su sangre, como queda patente en este juego con chorretones de hemoglobina, mucha acción y variedad de movimientos de ataque. Sencillo y sin complicaciones.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**5,86**
Gráficos	**13%**		**5,69**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Correctos	4,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Correctos	4,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Correctos	4,00
Efectos especiales	2%	Buenos	6,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**6,00**
Música	2%	Adecuada	7,00
Efectos de sonido	3%	Mediocres	4,00
Diálogos / Voces	2%	Bien caracterizados	8,00
Jugabilidad	**38%**		**5,89**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Media	5,00
Argumento	4%	Sugerente	8,00
Realismo	3%	Medio	5,00
Intensidad	3%	Constante	6,00
Variedad de situaciones	3%	Media	5,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Predecible	4,00
Textos - Subtítulos	2%	Correctos	5,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control/Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 799 19 90	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.thq.co.uk)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**6,40**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (5.225,5 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	8,97 Megabytes	4,01
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano opcional	8,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Completo (A,C,D,G,H,I,J)	**7,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**7,05**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**7,50**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	No	0,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,92**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	10 combos básicos y 6 poderes	8,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón, Pad de control	6,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**6,72**
Corrección positiva			
Corrección negativa			

RESULTADO DEL TEST	**Bien**	**6,72**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	39,95€	
Cálculo de la nota precio/calidad	39,95 / 6,72 = 5,94 = Suficiente	

STUBBS THE ZOMBIE

REBEL WITHOUT A PULSE

ACCIÓN • Un zombi vengativo no es cosa a tomarse a la ligera, sobre todo si lo que más aprecia en un ser humano es su cerebro.

No sabemos si la intención de Wideload era homenajear al cine de serie B de los 50 y 60 con este «Stubbs the Zombie Rebel Without a Pulse», lo que es indudable es que bebe de sus fuentes. El caso es que tanto su argumento, personajes, "fotografía" y ese peculiar y excesivo gore, capaz de hacernos pasar de la risa a la repulsión, remiten a lo más significativo del género.

El personaje central de este desmadre es Stubbs, un "simpático" zombi que regresa a su pueblo natal con la pretensión de paliar las penas de su triste vida anterior a base de comer cerebros. Aunque, el chico no contaba con enamorarse de una mortal...

¡¡Si de niño no soportabas que tu madre pusiese sesos para comer, de zombi te vas a hartar!!



CÓMO SE JUEGA

El desarrollo de «Stubbs the Zombie» no se pierde en caminos secundarios; tenemos a un zombie mamoncete que se pirra por los sesos humanos, una población aterrorizada que quiere conservar los suyos y a las fuerzas del orden empeñadas en mandarle de vuelta a su hábitat natural: el subsuelo.

La mejor manera de alimentarse es atacar desde atrás, sin que nos sientan llegar para que podamos absorber el cerebro sin enzarzarnos en luchas. Si vamos de frente, la cosa se complica, pues antes habrá que aturdirlos



ASÍ SE JUEGA: LA VENGANZA DE UN ZOMBI TRAGALDABAS



1 Este robot nos enseñará las acciones básicas que Stubbs puede ejecutar, empezando por la succión de cerebros.



2 Soltar una flatulencia impura es el método más efectivo para aturdir a los enemigos.



3 Crear un ejército de zombis que nos eche una mano es el siguiente paso para superar el nivel.



4 Enamorarse cambiará la vida de Stubbs. Ahora tendrá dos objetivos que cumplir.



5 Los vehículos son muy destructivos, pero no convierten a las víctimas en zombis.



THQ ha creado un juego irreverente, con un estilo gore excesivo que resulta más bien cómico.



Ni siquiera los presos se librarán de servirnos de comida con la que saciar nuestra sed de venganza.



El aspecto del juego es igualito al de las clásicas películas de serie B, gracias al uso de filtros.

Las granadas de tripas son un arma muy efectiva, aunque para usarlas debemos llenar el estómago.

con algún golpecito o utilizando las armas que nos proporciona nuestro propio organismo: flatulencias impuras, granadas de tripas e incluso fragmentos de nuestro propio cuerpo. Lo bueno es que nuestras víctimas se transforman en zombis que nos echarán una manita en nuestra cruzada de destrucción, al menos hasta que caigan abatidos.

El juego está estructurado en diversos niveles y para pasar al siguiente necesitaremos encontrar una salida, aunque antes nos debemos asegurar de habernos zampado suficientes cerebros como para llenar un indicador que aparece en pantalla. De este modo, se irán sucediendo una serie de fases, cuyo hilo conductor es la búsqueda de una bella cantante, de la que Stubbs se enamora como un burro nada más comenzar el segundo nivel.



6 Tras saciarnos a cerebros, nos sobrará incluso tiempo para echar un pitillo entre fase y fase. ¡Que no nos vea la ministra!

VALORACIÓN

«Stubbs the Zombie» es un juego muy bien realizado, que nos resultará curioso y divertido en un principio. Lamentablemente, la cosa no da para mucho más y después de un par de fases de absorber cerebros pierde toda su gracia, llegando a resultar pesado cuando aumenta la dificultad para conseguirlos. Cierto es que determinados niveles pondrán a nuestra disposición algunos vehículos y armas distintas, pero el desarrollo es tan simple que ni siquiera estos elementos conseguirán rescatarnos del tedio.

Lo más destacable son las animaciones de los zombis y la música, con temas clásicos remasterizados para la ocasión.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:

Botón Izquierdo: Atacar

Botón Derecho: Granada de tripas.

Teclado:

W A S D: Movimiento

E: Comer cerebro

Direcciones de Internet — Pág. 96



¿Funciona en mi PC? — Pág. 76



RESULTADOS DEL TEST

PC-DVD (Win 2000/XP)



Stubbs The Zombie

DISTRIBUIDOR: THQ
TEL. INFORMACIÓN: 91 799 19 90 **FAX:** 91 799 19 91
PRODUCTOR: Aspyr Media
DESARROLLADOR: Wideload Games
OTRAS VERSIONES: Xbox



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 18 años
ADECUADO PARA: Todo tipo de jugadores

COMENTARIO DEL JUEGO

Original, bien realizado, mejor ambientado y, a priori, divertido. ¿Qué es lo que falla entonces? La poca variedad de situaciones que nos encontraremos en las doce fases de que consta el juego le hace algo indigesto.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**6,59**
Gráficos	**13%**		**7,69**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Bastante cuidados	8,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Muy correctos	6,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Casi perfectos	8,00
Efectos especiales	2%	Buenos	6,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Sonido	**7%**		**6,43**
Música	2%	Buena	8,00
Efectos de sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos / Voces	2%	Sin traducir	1,00
Jugabilidad	**38%**		**6,24**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Muy corto	9,00
Vida del juego	6%	Media	5,00
Argumento	4%	Pasable	5,00
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Intensidad	3%	Constante	6,00
Variedad de situaciones	3%	Media	5,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Adecuada	6,00
Textos - Subtítulos	2%	No tiene	0,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control/Sin problemas	8,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 799 19 90	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.thq.com)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**4,80**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	No (2.741,9 Megabytes)	0,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	54,8 Megabytes	1,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	En inglés	3,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Poca información (A,C,D,F,G,H,I)	**7,00**
PRUEBA DE COMP ATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**5,45**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**6,25**
Menús de configuración en castellano	1%	No	0,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**7,05**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	12 niveles y 6 ataques distintos	9,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón, Pad de control	6,00
Idioma (comprobado)	2%	Inglés	3,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**6,70**
Corrección positiva			
Corrección negativa		Textos y voces en inglés	-0,20

RESULTADO DEL TEST	**Bien**	**6,50**
PRECIO/CALIDAD	**Suficiente**	

Precio (recomendado por el distribuidor)	39,95€
Cálculo de la nota precio/calidad	39,95 / 6,50 = 6,15 = Suficiente



DAY OF DEFEAT SOURCE

ACCIÓN ONLINE• Las mesas de reclutamiento están abiertas, soldado, y tu destino está en las grandes batallas de la II Guerra Mundial.

La victoria aliada en la Segunda Guerra Mundial fundó las bases del mundo tal como lo conocemos ahora, pero otro muy distinto fue posible. Con «Day of Defeat» podremos revivir desde cualquiera de los dos bandos los combates que marcaron el destino de la humanidad y reescribir la Historia.

CÓMO SE JUEGA

La idea principal sobre la que gira este título de acción online es muy sencilla: conquistar antes que el bando rival cinco banderas diseminadas por el escenario.

Lo primero es alistarse en uno de los dos ejércitos contendientes: fuerzas del Eje o aliados. Después, habrá que decantarse por uno de los seis tipos de soldado que encontraremos: fusilero, ametrallador, apoyo, asalto, francotirador y cohete. Cada uno con unas cualidades y un equipo propios que les diferencia entre sí.

Ya sólo falta saltar a la arena para eliminar al mayor número de enemigos posible, eso sí, sabiendo que la victoria final radica en hacerse con las banderas. Bastará con aproximarnos a cualquiera de ellas para que cambie de color y pase a nuestro poder, aunque la tarea será ímproba ya que será necesario mucho trabajo en equipo. Menos mal, que Valve nos ha facilitado las cosas poniendo a nuestra disposición un sistema de comunicación por voz integrado en el juego que permite coordinarse a los jugadores.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
- **Botón Izquierdo:** Disparar
- **Botón Derecho:** Apuntar

Teclado:
- R: Recargar
- M: Mapa
- .: Cambiar tipo de soldado

VALORACIÓN

Título pleno de acción frenética que no nos dará un segundo de respiro, y con el aliciente de que la forma de jugar cambia radicalmente en función del tipo de soldado que manejamos.

La ambientación es de primer orden y nos hace sentir en todo momento parte de la acción, moviéndonos y ocultándonos entre ruinas de edificios, vehículos abandonados y el claqueteo de las ametralladoras.

«Day of Defeat» es acción bélica en estado puro y sólo se echa en falta poder conducir vehículos.


Direcciones de Internet 3 Pág. 96

¿Funciona en mi PC? Pág. 76



El trabajo en equipo es vital para conseguir la victoria, si no nos compenetramos con nuestros compañeros de armas estaremos perdidos.



Se ha cuidado mucho la ambientación; cada escenario cuenta con un sinfín de detalles pensados para sumergirnos en el fragor de la contienda.



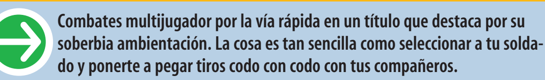
RESULTADOS DEL TEST



Day of Defeat Source

DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
TEL. INFORMACIÓN: 91 343 64 00 **FAX:** 91 343 64 02
PRODUCTOR: Valve
DESARROLLADOR: Valve
OTRAS VERSIONES: No
ACTUALIZACIÓN DEL JUEGO: Automática





EDAD RECOMENDADA: Mayores de 16 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Combates multijugador por la vía rápida en un título que destaca por su soberbia ambientación. La cosa es tan sencilla como seleccionar a tu soldado y ponerte a pegar tiros codo con codo con tus compañeros.

	Porcentaje			Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**44%**			**7,41**
Gráficos	**9%**			**9,33**
Nivel de detalle de los personajes	2%	Muy cuidados		10,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	2%	Muy cuidados		10,00
Animación / Movimientos de los personajes	1,5%	Buenos		6,00
Efectos especiales	1,5%	Increíbles		10,00
Tecnología	2%	3D		10,00
Sonido	**5%**			**5,80**
Música	1,5%	Normal		5,00
Efectos de sonido	2%	Excelentes		10,00
Diálogos / Voces	1,5%	Sin traducir		1,00
Jugabilidad	**30%**			**7,10**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	3%	Corto		8,00
Vida del juego	8%	Larga		7,00
Argumento	2%	No es necesario		10,00
Realismo	2%	Muy conseguido		8,00
Intensidad	3%	Alta		7,00
Variedad de situaciones	5%	Limitada		4,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	5%	Muy alta		10,00
Textos - Subtítulos	2%	Con errores apreciables		3,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**3,45%**			**1,74**
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 234 111		6,00
Ayuda en internet	2,45%	No tiene (www.espana.ea.com)		0,00
INSTALACIÓN	**5%**			**8,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático		10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	1%	Sí (3.462,7 Megabytes)		10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	1%	No		0,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano		10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**3%**	Deficiente (D)		**1,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**5,20%**	Funciona con las 24 tarjetas		**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**5,20%**	Más información en Pág. 76		**8,69**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**3%**			**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí		10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí		10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí		10,00
OTROS DATOS	**5%**			**8,40**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	6 tipos de soldado		6,00
Idioma (comprobado)	3%	Castellano		10,00
GESTIÓN DE CUENTAS	**7%**			**7,43**
Número de servidores disponibles (territorio, comprobado)	2%	1 mundial		1,00
Periodo de tiempo necesario para crear una cuenta (comprobado)	2%	Mínimo		10,00
Número máximo de personajes por cuenta (comprobado)	2%	+10		10,00
Bonos mensuales (tipo, comprobado)	1%	Sí		10,00
COMUNICACIÓN DURANTE EL JUEGO	**6%**			**8,33**
Posibilidad de comunicación directa (función de chat)	3%	Sí		10,00
Posición de la ventana de chat ajustable (comprobado)	1%	No		0,00
Soporte para headsets (auriculares y micrófono, comprobado)	2%	Sí		10,00
TEST DE FUNCIONAMIENTO DE LA CONEXIÓN	**8%**			**9,38**
Conexión telefónica (módem 56K, franja horaria de prueba)	2%	Con algo de lag (tarde)	Con algo de lag (noche)	7,50
Conexión de banda ancha (ADSL 512 MB, franja horaria de prueba)	2%	Sin lag (tarde)	Sin lag (noche)	10,00
Conexión de banda ancha (ADSL 2 MB, horario de prueba)	2%	Sin lag (tarde)	Sin lag (noche)	10,00
Conexión de alta velocidad (ISDN, horario de prueba)	2%	Sin lag (tarde)	Sin lag (noche)	10,00
NOTA MEDIA	**100%**			**7,66**
Corrección positiva				
Corrección negativa				

RESULTADO DEL TEST	Notable	7,66
	Sobresaliente	

Precio (recomendado por el distribuidor y sin incluir costes de conexión)	19,95€
Tarifa de registro (Al crear la cuenta en el servidor)	0,00€
Tarifa básica (para 6 meses de suscripción al juego)	0,00€
Cálculo de la nota precio/calidad	19,95 / 7,66 = 2,60 = Sobresaliente


Computer
Hoy
Juegos

REEDICIÓN



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

ACCIÓN • Pandilleros, mafias, policías corruptos... la ciudad está que arde. ¡Va siendo hora de que alguien enderece las cosas!

Con un nuevo y competitivo precio reaparece uno de los títulos más galardonados y polémicos de los últimos meses. La historia nos presenta a JC, un joven que, tras conocer la muerte de su madre, decide regresar al barrio donde nació. Lo que se encuentra no le gusta un pelo; bandas de pandilleros sembrando el terror y polis corruptos. Está claro que alguien tiene que poner orden.

CÓMO SE JUEGA

La ciudad de San Andreas se divide en tres enormes barrios, Los Santos, San Fierro y Las Venturas, a los que tendremos que desplazarnos para ir resolviendo las misiones principales que nos va marcando el guión del juego, y otras secundarias que nos reportarán dinero o armas.

El mapa es enorme y las grandes distancias nos obligarán a tener siempre a mano un vehículo. Por suerte, hay un montón de coches y motos que podremos coger por la fuerza... aunque vigilando que no haya un poli cerca.

VALORACIÓN

La libertad es la principal virtud de «GTA San Andreas». Si queremos podemos seguir el argumento a pies juntillas, pero también es posible distraerse con un montón de misiones que nos desvelarán más sobre JC. La gran cantidad de opciones para personalizar a nuestro protagonista es también otro de sus puntos fuertes. Podemos ir al peluquero, tatuarlo, comprar ropa, armas... las posibilidades son infinitas. Gráficamente no está a la última, pero con tantas posibilidades poco importa. Al revés, nos sentiremos en un mundo vivo y en constante cambio. Genial.

CONTROLES BÁSICOS



Botón 1: Salto
Botón 2: Ataque
Botón 3: Subirse a un vehículo

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76



La gran libertad de acción nos permite manejar muchos vehículos para desplazarnos por San Andreas, además de hacernos tatuajes, comprar ropa...



Si se llena el indicador de delincuencia, esas estrellas de la izquierda, el departamento de policía al completo se nos echará encima.

VERSIÓN COMENTADA

RESULTADOS DEL TEST — PC-DVD (Win 2000/XP)



Grand Theft Auto San Andreas

DISTRIBUIDOR: Take2
TEL. INFORMACIÓN: 91 636 39 20 **FAX:** 91 636 39 21
PRODUCTOR: Take2 **DESARROLLADOR:** Rockstar Games
OTRAS VERSIONES: PS2 y Xbox
ACTUALIZACIÓN DISPONIBLE EN: Pág. 97



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 18 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

Un escenario de gigantescas dimensiones donde un chico de barrio encontrará total libertad para dejarle claro a todo el mundo quien manda. Gran cantidad de opciones, vehículos y misiones para no aburrirnos nunca.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**9,12**
Gráficos	**13%**		**7,85**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Muy correctos	6,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Buenos	6,00
Efectos especiales	2%	Espectaculares	9,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Soni do	**7%**		**6,71**
Música	2%	Muy buena	9,00
Efectos de sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos / Voces	2%	Sin traducir	1,00
Jugabilidad	**38%**		**10,00**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,00
Vida del juego	6%	Infinito	10,00
Argumento	4%	Apasionante	10,00
Realismo	3%	Excepcional	10,00
Intensidad	3%	Enorme	10,00
Variedad de situaciones	3%	Infinita	10,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta donde es necesaria	10,00
Textos - Subtítulos	2%	Perfectos	10,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control/Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	91 636 39 25	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.taketwo.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**7,80**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (4.825,6 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	62,44 Megabytes	1,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano opcional	8,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Completo (A,C,D,E,G,H,I,J)	**8,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**7,27**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**6,25**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/No	5,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	No	0,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,65**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	1 personaje modificable y 1 inmenso estado que investigar	7,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón, Pad de control	6,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,65**
Corrección positiva		La documentación adjunta al*	0,50
Corrección negativa			
RESULTADO DEL TEST	**Sobresaliente**		**9,15**
PRECIO/CALIDAD	**Bien**		
Precio (recomendado por el distribuidor)	29,95€		
Cálculo de la nota precio/calidad	29,95 / 9,15 = 3,27 = Bien		

* juego es completísima.



REEDICIÓN

STAR WARS

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II

ROL • Eres el último Jedi, los Sith extienden su poder por la Galaxia y la República languidece. Es el signo de unos tiempos... oscuros.

Los Sith están a un paso de exterminar por completo a los caballeros Jedi de la faz de la Galaxia, de hecho somos el último que queda con vida y nuestra única esperanza radica en recobrar la conexión con la Fuerza. La pervivencia de la Orden y el destino de una tambaleante República está en nuestra manos.

CÓMO SE JUEGA

Para la confección de nuestro pesonaje podremos elegir entre tres clases de Jedi, con importantes diferencias entre ellas, principalmente en cuanto a los estilos de lucha en los combates con sables y en el uso de la Fuerza.

Toda la aventura gira alrededor de nuestro avatar, al que haremos evolucionar escapando de los múltiples peligros que nos acechan y por medio de las conversaciones mantenidas con los personajes que se irán cruzando en nuestro camino. Así, entraremos en contacto con diversos aliados que nos ofrecerán variopintas misiones, o se unirán a nosotros para combatir al enemigo común, los Sith, implacables en su amenaza; para despacharlos habrá que tirar de nuestros conocimientos en las artes Jedi.

Cada decisión que tomemos acarrea unas consecuencias, que se reflejarán tanto en el desarrollo como en el propio personaje. La naturaleza de nuestros actos nos inclinará del lado oscuro, si son despreciables, o nos acercarán a los nobles valores Jedi.

CONTROLES BÁSICOS

Ratón:
Botón Izquierdo: Selección
Teclado:
←→↑↓: Movimiento

VALORACIÓN

La variedad de situaciones y el final abierto, en función de nuestras elecciones durante el juego, es el gran atractivo de esta aventura. El personaje principal posee habilidades y clases de sobra para hacerle único; cada partida será un reto totalmente nuevo. Sin duda, rol de primerísimo orden y muy entretenido.

Direcciones de Internet Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76



Contamos con tres personajes en cada batalla, controlados manual o automáticamente. Se puede pausar la acción para planear la estrategia a seguir.



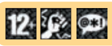
En las conversaciones tenemos un amplio repertorio de respuestas; un joven Padawan debe saber que toda elección influirá en los hechos posteriores.

RESULTADOS DEL TEST — VERSIÓN COMENTADA: PC-CD (Win 98SE/ME/XP)



Star Wars Caballeros de la Antigua República II

DISTRIBUIDOR: Activision
TEL. INFORMACIÓN: 91 490 15 80 **FAX:** 91 367 74 57
PRODUCTOR: Lucas Arts **DESARROLLADOR:** Obsidian Entertaiment
OTRAS VERSIONES: Xbox **ACTUALIZACIÓN DISPONIBLE EN:** Pág. 97



EDAD RECOMENDADA: Mayores de 12 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO



Somos la última esperanza de salvación para la República y el último Jedi vivo, pero no estamos solos, como descubriremos en un guión increíble, lleno de sorpresas, acción y rol. Necesitaremos horas para terminarlo.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**8,48**
Gráficos	**13%**		**8,62**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Bastante cuidados	8,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Bastante cuidados	8,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Casi perfectos	8,00
Efectos especiales	2%	Espectaculares	9,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Soni do	**7%**		**7,00**
Música	2%	Excelente	10,00
Efectos de sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos / Voces	2%	Sin traducir	1,00
Jugabilidad	**38%**		**8,71**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Corto	8,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Argumento	4%	Apasionante	10,00
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de situaciones	3%	Elevada	8,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Bastante alta	9,00
Textos - Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado-Ratón/Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 366 870	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.activision.com)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**10,00**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (3.745,2 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	0 Megabytes	10,00
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Muy completo (A,C,D,G,H,I,J)	**7,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**7,73**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**7,50**
Menús de configuración en castellano	1%	No	0,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**8,65**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	6 mundos y 3 clases Jedi	8,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,47**
Corrección positiva			
Corrección negativa			
RESULTADO DEL TEST		**Notable**	**8,47**
PRECIO/CALIDAD		**Bien**	
Precio (recomendado por el distribuidor)	29,95€		
Cálculo de la nota precio/calidad	29,95 / 8,47 = 3,54 = Bien		



LOS SIMPSONS Hit & Run

ACCIÓN • Controla a toda la familia Simpson en un trepidante juego que nos llevará por todos los rincones de Springfield.

Springfield sufre una invasión de avispas gigantes y furgonetas negras con cámaras de vídeo. ¿Hay una conexión entre estos dos extraños sucesos? ¿Por qué tenemos que comprar Buzz Cola? Sólo los Simpson y sus convecinos pueden resolver este misterio.

CÓMO SE JUEGA

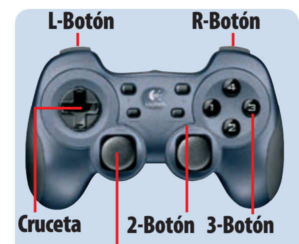
Al inicio de la aventura controlaremos a un Homer que puede optar por realizar las misiones que se le van encomendando o pulular a su libre albedrío por el gigantesco mapa de Springfield. Eso sí, hasta que no acabemos con todos los encargos no podremos controlar a otro miembro de la familia ni pasar a nuevas áreas cerradas en el mapa inicial.

Un vehículo será imprescindible para moverse por la ciudad. Cada personaje comienza con uno, pero acumulando monedas nos haremos con otros más veloces. Debemos cuidarnos de no romper el mobiliario, pues en ese caso la barra de "Hit & Run" subirá hasta situarse en la zona de sirenas. Entonces, la policía nos perseguirá hasta que vuelva a vaciarse. Si nos dan caza antes, nos pondrán una multa de 50 monedas.

VALORACIÓN

Simplemente genial, sobre todo gracias a un sistema de juego tan sencillo como divertido. Obviamente, los asiduos a las serie lo disfrutarán más, descubriendo los constantes guiños y gags introducidos. La pena es el uso de la cámara, que nos facilita la conducción, pero nos complica la vida cuando vamos a pie, pues debemos manejarla nosotros y sin un pad es muy difícil. De todos modos es muy divertido.

CONTROLES BÁSICOS



Botón 1: Acción
Botón 2: Patada
Botón 3: Salto

Direcciones de Internet 12 Pág. 96
¿Funciona en mi PC? Pág. 76



Para conseguir más monedas debemos destruir partes del mobiliario de la ciudad de Springfield. Con ellas podremos comprar nuevas ropas, coches, etc.



Muchas de las misiones serán trepidantes carreras contra algunos de los personajes de la serie. Se nos exigirá mucha pericia al volante.

RESULTADOS DEL TEST

VERSIÓN COMENTADA: PC-CD (Win /98/ME/XP)



Los Simpsons Hit & Run

DISTRIBUIDOR: VUG
TEL. INFORMACIÓN: 91 735 55 02 FAX: 91 735 27 30
PRODUCTOR: Sierra
DESARROLLADOR: Radical Entertainment
OTRAS VERSIONES: PS2 y Xbox

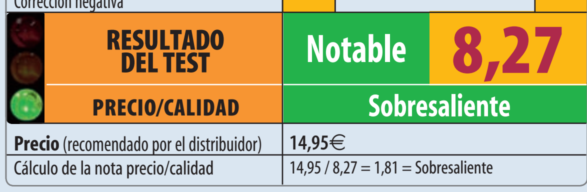


EDAD RECOMENDADA: Mayores de 7 años
ADECUADO PARA: Todos los niveles de experiencia

COMENTARIO DEL JUEGO

El característico humor de la mítica serie puesto al servicio de un juego pletórico de acción y, sobre todo, velocidad y diversión. Realmente, nos sentiremos parte de un capítulo manejando a toda la familia Simpson.

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**58%**		**7,72**
Gráficos	**13%**		**5,69**
Nivel de detalle de los personajes	3%	Correctos	4,00
Nivel de detalle de los escenarios / entornos	3%	Correctos	4,00
Animación / Movimientos de los personajes	2%	Correctos	4,00
Efectos especiales	2%	Buenos	6,00
Tecnología	3%	3D	10,00
Soni do	**7%**		**10,00**
Música	2%	Excelente	10,00
Efectos de sonido	3%	Excelentes	10,00
Diálogos / Voces	2%	Perfectos	10,00
Jugabilidad	**38%**		**8,00**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Intensidad	3%	Constante	6,00
Variedad de situaciones	3%	Elevada	8,00
Comportamiento de los adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta donde es necesaria	10,00
Textos - Subtítulos	2%	Convincentes	7,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control/Óptima	10,00
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**2%**		**3,00**
Teléfono de asistencia técnica	1%	902 888 498	6,00
Ayuda en internet	1%	No tiene (www.vup-interactive.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5%**		**9,05**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica espacio necesario en disco? (Espacio utilizado en Megabytes, medido)	0,5%	Sí (1.967,7 Megabytes)	10,00
¿Indica espacio libre existente en disco? (comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1%	5,6 Megabytes	5,27
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	Muy completo (A,C,D,F,G,H,I,J)	**8,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO	**10,8%**	Funciona con las 24 tarjetas	**10,00**
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE VÍDEO	**10,8%**	Más información en Pág. 76	**8,80**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**4%**		**10,00**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución-profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música / efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	1%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**7,4%**		**9,32**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	5 personajes principales y Springfield completo	9,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	2%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado-Ratón, Pad de control	6,00
Idioma (comprobado)	2%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0 (Red Local/Internet)	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,27**
Corrección positiva			
Corrección negativa			



Precio (recomendado por el distribuidor)	14,95€
Cálculo de la nota precio/calidad	14,95 / 8,27 = 1,81 = Sobresaliente



ACCIÓN BÉLICA 3D A BUEN PRECIO

Más acción al mejor precio
JUEGOS DE GUERRA

Participar en grandes conflictos bélicos es uno de los desafíos más populares entre los jugadores de Pc. Hay juegos para todos los gustos y, además, a un precio excepional.

El género de la acción es uno de los favoritos entre los jugadores. Prueba de ello es el gran número de títulos que podemos encontrar, la amplísima variedad de desarrollos que están a nuestra disposición y las casi infinitas personalidades que podemos adoptar, desde héroes en guerras futuristas a personalidades célebres como James Bond o soldados en conflictos bélicos reales como la II Guerra Mundial o Vietnam.

Estamos también ante un género especialmente mimado por los programadores, que no cesan de diseñar nuevos motores gráficos absolutamente alucinantes para realzar efectos, movimientos y escenarios, siempre con la intención de hacer más realista y creíble cuanto vemos y sentimos.

Todas estas cualidades, unidas a un control sencillo y un objetivo tan simple como eliminar al enemigo y conquistar determinados enclaves sin morir en el intento, consiguen atraer a millones de jugadores. En esta Comparativa veremos algunos de los juegos más grandes del género, con una particularidad, viven una segunda edad dorada al relanzarse a un precio más que competitivo.

LOS JUEGOS

Los cuatro títulos que comparamos este mes –«Call of Duty Juego del Año», «Medal of Honor Pacific Assault», «Brothers in Arms Earned in Blood» y «Battlefield Vietnam»– gozan de una calidad incuestionable y en su momento ya fueron exitosos superventas; además, ahora se han reeditado a bajo precio y se han convertido en títulos imprescindibles en la colección de cualquier amante de la acción. Cuatro apuestas interesantes con cuatros conceptos muy personales de entender la acción, que nos introducen a la perfección en un conflicto bélico de envergadura.

LOS CRITERIOS

En esta comparativa hemos establecido algunos requisitos básicos. Hemos seleccionado juegos que cuesten menos de 20€, sean títulos de acción 3D y que reflejen conflictos históricos significativos como la Segunda Guerra Mundial o el drama de Vietnam. Además, tendrán que permitirnos utilizar armamento en primera persona y recorrer gigantescos escenarios plagados de enemigos.

La tabla que se ha diseñado para la ocasión, con el consenso de toda la redacción, confronta a los cuatro títulos en las opciones más relevantes que debe tener este tipo de juegos: cantidad de armas, misiones, vehículos e incluso el número de objetos de apoyo. También se ha prestado especial atención a que el manejo y el control sea el más adecuado, ya que así nos pondrá las cosas más fáciles para divertirnos.

ACCIÓN DE CALIDAD

Nuestro objetivo es dar a conocer el mejor título de los cuatro juegos comparados en nuestra tabla, que analiza punto por punto sus virtudes y defectos. Hemos dejado a un lado aspectos como la calidad gráfica o las animaciones, para concentrarnos única y exclusivamente en elementos que tienen que ver directamente con la diversión.

Todos los datos que se reflejan en la tabla son claves para conocer qué juego aporta más al género y cuál introduce mejor al jugador en la atmósfera bélica de este tipo de desarrollos.

RECONOCE EL GÉNERO

1. ARGUMENTO
Debe contar con una trama interesante y que haga sentir partícipe del conflicto al jugador, detalle esencial pues le hará sentir protagonista de una auténtica odisea donde juega un papel decisivo.

2. ARMAMENTO
Inspirado en la realidad, variado y útil para todo tipo de situaciones, estas son las tres reglas básicas. Cuanta más variedad, por supuesto, mejor.



3. INTENSIDAD
La acción ha de ser frenética y no decaer ni un momento para tener en tensión al jugador en todo momento. El juego naufragará si los enemigos o los objetivos no suponen constantes retos.

4. PERSPECTIVA EN PRIMERA PERSONA
Determinante para situarnos en plena acción. Sus ventajas son numerosas, pero ante todo permiten al jugador disfrutar del combate en primera línea y sentir todo el impacto de una guerra.

5. INTELIGENCIA ARTIFICIAL
Es fundamental que los enemigos a que nos enfrentemos se comporten como soldados y no simples patos de feria. Cuanto más difícil nos lo pongan, más disfrutaremos de la acción.

Call of Duty Juego del Año

Tres ejércitos aliados contra la tiranía nazi. Americanos, rusos y británicos en lucha por salvar a la vieja Europa del abismo.



Infinity Ward · Activision | Al libro de la Historia han pasado las grandes batallas, las acciones decisivas diseñadas por los grandes estrategas de cada bando, los tratados y las frases de los líderes, pero la Segunda Guerra Mundial la han escrito miles de héroes anónimos que arriesgaron sus vidas por defender la libertad. Soldados como el protagonista de «Call of Duty», que nos hará revivir momentos cumbre de esta infernal guerra contra el III Reich en los frentes decisivos en la lucha por Europa. Misiones en las que tendremos que enfrentarnos a cientos de enemigos, perfectamente organizados, que tratarán de frenarnos mientras tratamos de ganar metros en pos del objetivo marcado. Para hacerlo más difícil, el número de armas que podremos llevar es limitado, aunque siempre podemos hacernos con las que dejan los rivales abatidos. Un juego que nos mantiene en tensión ante cada nueva situación, peleando en escenarios muy realistas, ambientados a la perfección, en el que destaca la increíble calidad gráfica siempre al servicio de la acción.

Requisitos: Pentium III 600 MHz / 128 MB
Comentado en: CHJ Nº 46

Medal of Honor Pacific Assault

La tranquilidad del Pacífico se vio truncada el día que Japón declaró a la guerra a Estados Unidos con su magistral golpe a Pearl Harbor.



EA Games · Electronic Arts | El ataque japonés a Pearl Harbor abrió un nuevo frente de guerra en el Pacífico de impredecibles consecuencias para la II Guerra Mundial. «Medal of Honor Pacific Assault» nos sitúa en las batallas más memorables en la piel del marine norteamericano Tommy Conlin.

A diferencia de otros juegos similares, aquí se apuesta por el realismo tanto en el aspecto visual como en su desarrollo. Formamos parte de un pelotón, que tendrá que enfrentarse a objetivos tan dispares como sobrevivir al célebre ataque a Pearl Harbor o luchar contra los nipones en las junglas de diversas islas de gran valor estratégico.

El armamento con que contamos es muy variado; fusiles, ametralladoras o granadas, son buenos ejemplos del potencial que tenemos pero debemos usarlo con mesura, ya que la munición no es ilimitada. Muchas veces habrá que tomar armas de enemigos caídos y otras rezar para que aparezca el médico y nos restañe las heridas infligidas por el implacable enemigo.

«Pacific Assault» es, por la intensidad de la acción y su realismo, la mejor recreación de la guerra en el Pacífico.

Requisitos: Pentium 4 2 GHz / 512 MB
Comentado en: CHJ Nº 45

Brothers in Arms Earned in Blood

La guerra crea lazos que el tiempo jamás podrá romper y estos hombres saben que sus vidas están en manos de sus compañeros.



Gearbox · Ubi Soft | El segundo capítulo de la serie «Brothers in Arms» pone al sargento Joe "Red" Hartsock al mando de un pequeño pelotón de soldados aliados en la Francia ocupada.

En «Earned in Blood» nuestra responsabilidad será mantener a nuestros compañeros con vida, dando las órdenes adecuadas en todo momento, ya sea moverse hacia adelante, contención o disparo, a través de escenarios que contienen pueblos y enclaves importantes, que debemos tomar para allanar el camino a las oleadas aliadas que nos seguirán.

Lo principal a la hora de avanzar es hacerlo con paciencia y en función de una táctica, ya que los alemanes controlan bien su territorio y no los pillaremos desprevenidos. Una buena opción será ordenar a los muchachos que abran fuego para atraer la atención del enemigo, mientras nosotros les flanqueamos hasta alcanzar su posición. Hacerse el héroe en enfrentamientos directos nos acarreará una muerte segura.

Además, entre fase y fase se nos contarán los pormenores de cada misión, basadas todas en hechos reales, lo que confiere al desarrollo del juego un realismo increíble.

Requisitos: Pentium 4 1 GHz / 512 MB
Comentado en: CHJ Nº56

Battlefield Vietnam

Vietnam fue la derrota más amarga para el todopoderoso imperio yankee y el peor de los infiernos para sus soldados.



Dice · Electronic Arts | Ambientado en la guerra de Vietnam, esta entrega de la saga «Battlefield» nos brinda la posibilidad de ponernos al mando de las operaciones de cualquiera de los dos ejércitos contendientes: el americano y el vietcong. Siendo el uso de la táctica y el trabajo en equipo claves para la victoria

El juego carece de un modo historia que exponga los hechos, simplemente tendremos una serie de escenarios especialmente ideados para combatir. Contamos con diferentes tipos de soldados, especializados en una labor en concreto. El francotirador, por ejemplo, se encargará de abatir al enemigo a distancia, mientras el fusilero irá en primera línea de combate para chocar frontalmente con el enemigo.

Elegido nuestro rol en la batalla se nos concederá un tiempo límite para conquistar las bases controladas por el adversario, sin dejar de proteger nuestros campamentos. Para lograrlo encontraremos diferentes vehículos a nuestra disposición: lanchas, helicópteros, jeeps... Es fundamental aprender a dominarlos ya que muchas veces decidirán la victoria.

Requisitos: Pentium 4 800 MHz / 256 MB
Comentado en: CHJ Nº 60



La Comparativa en Detalle

Los cuatro juegos seleccionados han sido sometidos a un completo Test creado expresamente para esta ocasión. Los parámetros analizados y puntuados se han consensuados con todos los miembros de la redacción, con la intención de definir las condiciones mínimas que debe cumplir un juego de Acción Bélica 3D a buen precio.

SERVICIO

1 La venta del juego no exime al distribuidor de una responsabilidad posterior, por lo que creemos que una buena asistencia técnica puede convertir al comprador en asiduo de una compañía concreta.

INSTALACIÓN

2 La instalación debe ser clara y sencilla, y cuanta más información proporcione mejor puntuación tendrá.

OPCIONES DEL JUEGO

3 En COMPUTER HOY JUEGOS creemos que un juego Acción Bélica 3D a buen precio debe contar con tantas opciones y gozar de la misma calidad que uno que salga a precio normal. Por ello, este apartado de la Comparativa es el que más pesa en la puntuación final y el más importante, ya que determinan el nivel de diversión.

Cuanta más variedad y número de armas posea el juego mucho mejor, porque nos dará la posibilidad de enfrentarnos a los enemigos siguiendo tácticas muy diferentes. También creemos que contar con un gran número de fases le da longevidad al juego y si, además, varían en objetivos le hará mucho más entretenido.

Se valora mucho la presencia de vehículos, la interacción con otros personajes y la inteligencia artificial de los enemigos. Cuidar todos estos detalles incide positivamente en la puntuación final.

Pese a que las opciones multijugador no afectan a la nota final, hemos incluido información sobre el número de jugadores y el tipo de conexión para quienes gusten de este modo de juego.

FUNCIONAMIENTO/ MANEJO

4 Esta sección de la tabla se ocupa de los elementos que permiten al jugador controlar al personaje. El funcionamiento y manejo es vital a la hora de dar una respuesta a las situaciones que viviremos.

El tiempo de aprendizaje para comprender el juego o la curva de interés son dos detalles de suma importancia pues reflejan la facilidad con la que el jugador se sumerge en el desarrollo.

También puntúa todo lo referente a la información que encontramos en pantalla, como salud del personaje u objetivos, y otros factores como la localización al castellano.



En el laboratorio, COMPUTER HOY JUEGOS examina los títulos de esta Comparativa en los 24 ordenadores del laboratorio.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

5 El manual de instrucciones debe cumplir con el requisito de ser un rápido recurso de consulta, conteniendo todos los datos referentes al argumento, las misiones, modos de juego, armas y, además, debe brindar consejos y tácticas para la supervivencia.

RENDIMIENTO VÍDEO/SONIDO

6 Las pruebas de rendimiento de audio o vídeo intentan dar una idea real y precisa de la compatibilidad del juego en cada una de las 24 configuraciones de nuestro laboratorio. Y aunque los resultados no aparecen expresamente reflejados sí dan una idea del grado de compatibilidad respecto del espectro de Pc que tenemos en nuestro laboratorio. De esta forma, las puntuaciones comprendidas entre el 10 y el 7 garantizan un buen funcionamiento, así como todos los resultados inferiores al 6 comienzan a ser difíciles de hacer funcionar en los PC del Segmento Inferior (más inf. en Pág. 76).

LAS NOTAS

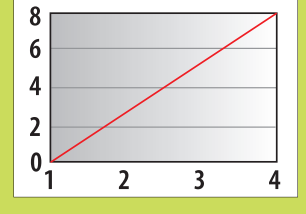
7 La relación precio calidad se extrae al dividir el resultado del Test por su precio. Esa cifra se lleva a una tabla cuyos parámetros se han obtenido tras calcular el precio medio del segmento de juegos examinado en la comparativa, marginando por completo otros títulos y precios que a buen seguro podrían analizarse.

Índice hasta 1,75	Sobresaliente
1,76 hasta 2,18	Notable
2,19 hasta 2,91	Bien
2,92 hasta 4,36	Suficiente
4,37 hasta 8,73	Insuficiente
A partir de 8,74	Deficiente

Resultados del Test



	Porcentaje
SERVICIO	**3,00%**
Teléfono de asistencia técnica (comprobado)	1,00%
Ayuda en internet (comprobado)	2,00%
Teléfono de información (comprobado)	0,00%
Fax de información (comprobado)	0,00%
INSTALACIÓN	**5,40%**
Dificultad de la primera instalación (comprobado)	2,00%
Indica espacio necesario en disco duro (espacio ocupado, medido)	0,70%
Indica espacio libre en disco (comprobado)	0,70%
Desinstalación (datos restantes no desinstalados, medido)	1,00%
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1,00%
OPCIONES DE JUEGO	**42,00%**
Modo campaña (comprobado)	6,00%
Número de misiones en modo campaña (comprobado)	5,00%
Número de armas (comprobado)	5,00%
Número de objetos de apoyo (comprobado)	3,00%
Inteligencia artificial de los enemigos (comprobado)	4,00%
Mejoras en las habilidades del personaje principal (comprobado)	3,00%
Control de armamento pesado (comprobado)	2,00%
Control de vehículos (número, comprobado)	2,00%
Interacción con otros personajes (comprobado)	3,00%
Permite recoger armas y munición durante la misión (comprobado)	3,00%
Variedad de situaciones (comprobado)	3,00%
Interacción con el escenario (comprobado)	3,00%
Modo multijugador (tipo de conexión, comprobado)	0,00%
Número de jugadores en modo multijugador (comprobado)	0,00%
FUNCIONAMIENTO / MANEJO	**26,00%**
Tiempo de aprendizaje para comprender el juego (comprobado)	4,00%
Tutorial (comprobado)	4,00%
Curva de aprendizaje / interés del juego	5,00%



La gráfica muestra los niveles de interés y aprendizaje que consideramos ideales para un juego de Acción Bélica 3D a buen precio. Por un lado, se calibra el grado de interés, en función del aprendizaje necesario (eje Y) y, por otro, su permanencia en el tiempo (eje X) como factor imprescindible para obtener una diversión y unas cotas de entretenimiento mayor.

Control sobre el personaje, dispositivo (comprobado)	2,00%
Zoom (comprobado)	1,00%
Mapa (comprobado)	2,00%
Atajos de teclado (comprobado)	2,00%
Información sobre la salud del personaje en pantalla(comprobado)	2,00%
Información sobre los objetivos en pantalla (comprobado)	2,00%
Idioma (comprobado)	2,00%
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2,00%**
Descripción del argumento (comprobado)	0,25%
Descripción de los modos de juego (comprobado)	0,50%
Descripción de las armas (comprobado)	0,50%
Descripción de los elementos de pantalla (comprobado)	0,25%
Descripción de los controles / atajos de teclado (comprobado)	0,25%
Consejos y trucos (comprobado)	0,25%
Test de rendimiento de sonido	**10,80%**
Test de rendimiento de vídeo	**10,80%**
NOTA MEDIA	**100,00%**
Corrección Positiva/Negativa	
RESULTADO DEL TEST	
PRECIO/CALIDAD	
Precio (recomendado por el distribuidor)	
Cálculo de la nota precio/calidad	

Puesto 1

GANADOR CALIDAD Computer Juegos

CALL OF DUTY JUEGO DEL AÑO

Un clásico en el mundo del videojuego que obtiene el primer puesto por sus múltiples méritos. Con este título disfrutaremos de la simulación más realista jamás hecha sobre la II Guerra Mundial a un precio increíble.

Puesto 2



MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Un guión y un desarrollo de lo más atractivo son sus mejores credenciales para alzarse con la segunda posición. Con su indiscutible calidad y a este precio tan bajo es un crimen no incorporarle a nuestra colección.

Puesto 3



BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD

Su equilibrada combinación de acción y táctica, junto al realismo de sus situaciones y un guión que nos tendrá subyugados durante todo el juego le convierten en una gran elección. Muy divertido.

Puesto 4

GANADOR PRECIO CALIDAD Computer Juegos

BATTLEFIELD VIETNAM

La falta de un guión que vaya hilando las diferentes fases de que consta el desarrollo es quizá el único punto flojo de este grandísimo juego, por otra parte tremendamente completo y divertido.

Call of Duty Juego del Año	Nota	Medal of Honor Pacific Assault	Nota	Brothers in Arms Earned in Blood	Nota	Battlefield Vietnam	Nota
	3,33		3,33		3,33		3,33
Sí (902 366 870)	10,00	Sí (902 234 111)	10,00	Sí (902 11 78 03)	10,00	Sí (902 234 111)	10,00
No (www.activision.com)	0,00	No (www.espana.ea.com)	0,00	No (www.ubisoft.es)	0,00	No (www.espana.ea.com)	0,00
Sí (91 490 15 80)		Sí (91 343 64 00)		Sí (91 640 46 00)		Sí (91 343 64 00)	
Sí (91 367 74 57)		Sí (91 343 64 02)		Sí (91 640 46 10)		Sí (91 343 64 02)	
	8,18		6,88		7,41		8,70
Arranque automático	10,00	Arranque automático	10,00	Arranque automático	10,00	Arranque automático	10,00
Sí (1.530,2 megabytes)	10,00	No (3.027,4 megabytes)	0,00	No (3.040,5 megabytes)	0,00	Sí (1.914,8 megabytes)	10,00
No	0,00	No	0,00	No	0,00	No	0,00
2 megabytes	7,17	2 megabytes	7,17	0 megabytes	10,00	0 megabytes	10,00
Castellano	10,00	Castellano	10,00	Castellano	10,00	Castellano	10,00
	7,86		8,10		7,71		6,14
Sí (historia)	10,00	Sí (historia)	10,00	Sí (historia)	10,00	No (escaramuza disponible)	0,00
Medio (12)	6,00	Muy elevado (61)	10,00	Medio (13)	6,00	Ninguna	0,00
Elevado (21)	8,00	Elevado (21)	8,00	Elevado (20)	8,00	Muy elevado (41)	10,00
2 (munición y botiquines)	8,00	3 (prismáticos, munición y médico de pelotón)	10,00	1 (munición)	6,00	3 (munición, prismáticos y botiquines)	10,00
Muy alta	10,00	Normal	6,00	Muy alta	10,00	Normal	6,00
No	0,00	No	0,00	No	0,00	No	0,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí (2)	4,00	Sí (2)	4,00	Sí (1)	4,00	Sí (26)	10,00
Sí (alta)	8,00	Sí (alta)	8,00	Sí (muy alta)	10,00	Sí (muy alta)	10,00
Sí (armas y munición)	10,00	Sí (armas y munición)	10,00	Sí (armas y munición)	10,00	Sí (munición)	8,00
Muy elevada	10,00	Muy elevada	10,00	Elevada	8,00	Muy elevada	10,00
Alta	8,00	Alta	8,00	Alta	8,00	Muy alta	10,00
Sí (LAN/Internet)		Sí (LAN, Internet)		Sí (LAN, Internet)		Sí (LAN, Internet)	
32		64		8		32	
	10,00		9,31		8,23		7,77
Muy corto (5 minutos)	10,00	Corto (10 minutos)	8,00	Medio (20 minutos)	6,00	Corto (10 minutos)	8,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	No	0,00
Inmediato, interés creciente	10,00	Inmediato, interés creciente	10,00	Escalonado, interés creciente	8,00	Inmediato, interés creciente	10,00
Total, teclado / ratón	10,00	Total, teclado / ratón	10,00	Total, teclado / ratón	10,00	Total, teclado / ratón	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
No	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Voces y textos en castellano	5,00	Voces en inglés, textos en castellano	5,00	Voces y textos en castellano	10,00	Voces en inglés, textos en castellano	5,00
	5,00		8,75		8,75		8,75
No	0,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
No	0,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00	Sí	10,00
No	0,00	No	0,00	No	0,00	No	0,00
	10,00		10,00		10,00		10,00
	7,25		6,75		6,06		8,50
	8,41		8,28		7,79		7,34
Notable ←	8,41	Notable ←	8,28	Notable ←	7,79	Notable ←	7,34
Bien		Bien		Bien		Sobresaliente	
19,95 €		19,95 €		17,95 €		9,95 €	
19,95 / 8,41 = 2,37 = Bien		19,95 / 8,28 = 2,41 = Bien		19,95 / 7,79 = 2,56 = Bien		9,95 / 7,34 = 1,36 =Sobresaliente	





ACCIÓN BÉLICA 3D A BUEN PRECIO

Veredicto final

Nuestra Opinión



Ignacio Hernández
Redactor

COMPUTER HOY JUEGOS presenta una ambiciosa Comparativa, que se propone desvelar el mejor juego de Acción Bélica 3D por menos de 20€ que podemos encontrar en el mercado; ardua tarea dada la gran cantidad de títulos existentes y el altísimo nivel de calidad que exhiben.

Los cuatro títulos seleccionados se ajustan a la perfección a los criterios exigidos y tras duras deliberaciones hemos optado por cuatro juegazos. La dura pugna ha arrojado un ganador, «Call of Duty Juego del Año», paradigma de realismo y diversión en el género y un título que nos introduce como ningún otro en la II Guerra Mundial. El segundo puesto se lo ha llevado «Medal of Honor Pacific Assault», un juego muy completo que no nos dará un momento de respiro mientras salvamos el pellejo en la base de Pearl Harbor o en una jungla perdida de la mano de Dios en mitad del Pacífico. El tercero en discordia es «Brothers in Arms Earned in Blood», a priori un título más complicado de manejar pero que nos deparará muchas satisfacciones por la posibilidad de dirigir a nuestro pequeño pelotón. Por último, tenemos a «Battlefield Vietnam» lastrado por su falta de argumento que le resta interés al desarrollo, aunque lo compensa con un modo de juego divertido y su gran cantidad de opciones.

Lo que es indudable es que el jugador se sentirá satisfecho por la calidad de los cuatro juegos y por su asequible precio. Cualquiera que sea la opción escogida será una gran decisión.

MÁS ACCIÓN

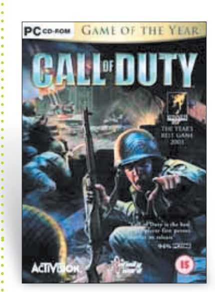


1. Call of Duty
2. Medal of Honor Pacific Assault
3. Brothers in Arms Earned in Blood
4. Battlefield Vietnam

PUESTO 1

GANADOR CALIDAD Computer Hoy Juegos

Call of Duty Juego del Año





- Acción realista y divertida.
- Ambientación bélica perfecta.
- El guión es soberbio.
- La inteligencia artificial de los enemigos.



- Se hace bastante corto.
- Algunas misiones son parecidas.

DISTRIBUIDOR: Activision
PRODUCTOR: Activision
DESARROLLADOR: Infinity Ward
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 490 15 80
FAX DE INFORMACIÓN: 91 367 74 57

Nota:	Notable 8,41
Precio/Calidad:	Bien
Precio:	19,95 €

VALORACIÓN: Magnífica recreación de la II Guerra Mundial, que nos hará disfrutar de cada una de sus fases gracias al alto nivel de calidad exhibida en todos los apartados.

PUESTO 2

Medal of Honor Pacific Assault



- Acción trepidante.
- Muchas misiones disponibles.
- Armamento completo y variado.
- Objetivos secundarios muy variados.



- Requiere un PC bastante potente para ser jugado en todo su esplendor.
- Algunas fases son extremadamente difíciles.

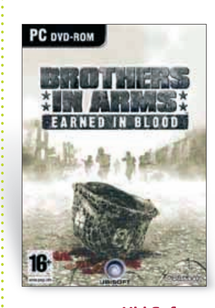
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PRODUCTOR: Electronic Arts
DESARROLLADOR: EA Games
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 343 64 00
FAX DE INFORMACIÓN: 91 343 64 02

Nota:	Notable 8,28
Precio/Calidad:	Bien
Precio:	19,95 €

VALORACIÓN: Es muy completo en todos los aspectos y presenta la factura visual más impresionante de la Comparativa. Ideal para iniciarse en el género, pese a su dificultad.

PUESTO 3

Brothers in Arms Earned in Blood



- El excelente guión es totalmente realista.
- La mezcla de acción y táctica.
- El número de armas y misiones disponibles.



- Algunas refriegas se hacen eternas.
- Es bastante corto y difícil.

DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
PRODUCTOR: Ubi Soft
DESARROLLADOR: Gearbox
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 640 46 00
FAX DE INFORMACIÓN: 91 640 46 10

Nota:	Notable 7,75
Precio/Calidad:	Bien
Precio:	19,95 €

VALORACIÓN: El original sistema de juego, la ambientación y el guión son sus señas de identidad. No defraudará a nadie, pero resulta algo corto y limitado en ciertos aspectos.

PUESTO 4



Battlefield Vietnam



- Gran cantidad de armas.
- Muchos vehículos disponibles.
- Total libertad de juego.



- Le falta un guión que exponga una historia.
- La inteligencia artificial de los enemigos.

DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PRODUCTOR: Electronic Arts
DESARROLLADOR: Dice
TEL. DE INFORMACIÓN: 91 343 64 00
FAX DE INFORMACIÓN: 91 343 64 02

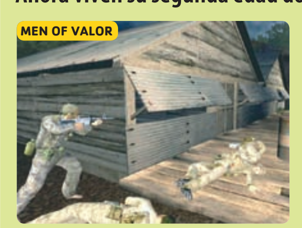
Nota:	Notable 7,34
Precio/Calidad:	Sobresaliente
Precio:	9,95 €

VALORACIÓN: Adolece de un guión que hilvane las distintas situaciones pero, a cambio, nos sirve acción en estado puro, aderezada con algunas gotitas de táctica.

OTRAS OPCIONES EN LAS ESTANTERÍAS

Un género tan popular como este acoge infinidad de títulos que fueron éxitos de ventas y crítica en el momento de su lanzamiento. Ahora viven su segunda edad dorada gracias a su bajada de precio. He aquí algunos ejemplos.

MEN OF VALOR



FAR CRY



HIDDEN & DANGEROUS 2



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT



Men of Valor: la guerra de Vietnam reflejada a la perfección y vista con los ojos de un bravo soldado americano. El desarrollo destila acción y posee una gran cantidad y variedad de misones, lo que redunda en un juego de largo recorrido y muy entretenido.

Far Cry: si bien no toma como escenario ningún conflicto histórico, se puede considerar como uno de los mejores juegos bélicos jamás realizados para PC. Y no sólo por su espectacular apartado visual, sino por un desarrollo magnífico, largo y especialmente divertido.

Hidden & Dangerous 2: un juego de hondo calado táctico y de indudable calidad, que ofrece una perspectiva muy realista de los combates acaecidos en la Segunda Guerra Mundial. Pese a ser muy complicado de manejar al principio, merece la pena echarle un vistazo.

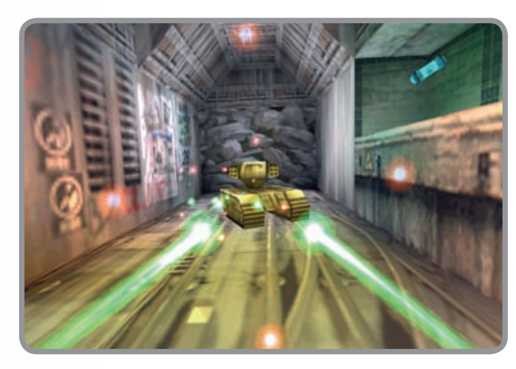
Medal of Honor Allied Assault: un clásico entre clásicos, sin duda, este título que supuse un antes y un despúes para el género bélico. Es el precursor del boom de juegos sobre la Segunda Guerra Mundial que aún perdura y uno de los más éxitosos y divertidos del mercado.

Y el mes que viene...
DE REGALO CON

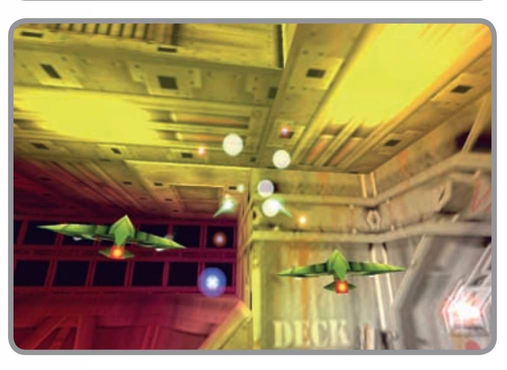




¡¡Disfruta de las batallas futuristas más originales con 360º de acción y diversión!!







- 360º de acción trepidante con increíbles gráficos y entornos 3D.
- Pilota una nave en escenarios llenos de peligrosos enemigos.
- ¡Hasta 15 naves disponibles, todas con características exclusivas para que no pare la diversión!
- Un armamento completo y variado que evoluciona mientras jugamos.



FORSAKEN

Juego Completo Original para PC



Y ADEMÁS

Incluye manual y guía rápida

para jugar sin problemas

JUEGO+REVISTA
3,99€

A LA VENTA EL 3 DE MAYO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Commandos Strike Force

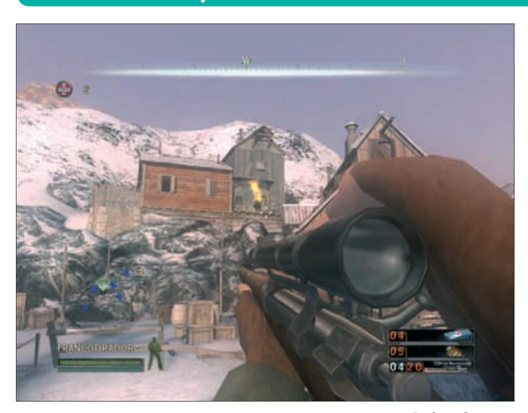
Estrategia · Meterse en el avispero alemán entraña un formidable riesgo, pero con estos trucos sabrás qué pasos dar para que no te descubran. Test pág. 30

Puntos Clave

NORUEGA, UNA FRÍA BIENVENIDA	62
NORUEGA, OJOS DE GATO	63
RUSIA, JAQUE MATE	64
RUSIA, OJO POR OJO	65

PUNTOS CLAVE: LLEGADA A NORUEGA

1. NORUEGA, UNA FRÍA BIENVENIDA



1 Desde el barco, el francotirador abrirá fuego selectivo sobre casas y ametralladoras para facilitar la incursión del boina verde al interior del pueblo.



2 El boina verde debe eliminar a todos los enemigos que se hallen ocultos por el pueblo. Así, facilitaremos el despliegue de los demás soldados del convoy.



3 El francotirador y el resto de los hombres ya pueden abandonar el barco e ir raudos a donde aguarda el boina verde, porque los refuerzos no tardarán en llegar.



4 Un oficial trata de huir para avisar a otros puestos de vigilancia. Con el pueblo bajo nuestro control, pasamos a manejar al espía y al francotirador.



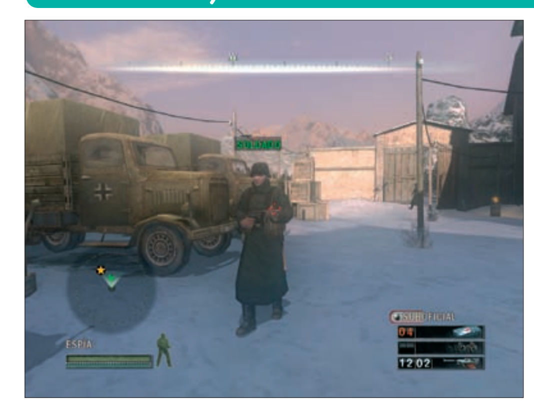
5 Cogen la barca para cruzar el río en dirección al complejo que hay sobre la montaña. Con el espía nos abrimos paso sigilosamente sin que nos vean los guardias.



6 En la casa que está a la izquierda de los camiones hay un suboficial. Le eliminamos y cogemos su uniforme para disfrazarnos. Así no podrán descubrirnos.



1. NORUEGA, UNA FRÍA BIENVENIDA



7 **Vestidos de oficial nazi** podremos movernos por el enclave sin levantar sospechas. Tras eliminar a todos los soldados, los compañeros se harán con los camiones.



8 **Regresamos a la lancha** y navegamos rumbo a un pequeño camino que se abre tras las sombras. Desembarcamos con el espía disfrazado de suboficial.



9 **Ascendemos por la ladera** y descubrimos a dos soldados y un suboficial en la casa que hay en la cima. Les liquidamos para limpiarle el camino al francotirador.



10 **El francotirador** barrerá el muelle (1) y los alrededores de la casa (2) de soldados. Del oficial de la caseta (3) se encargará el espía, para robarle el uniforme.

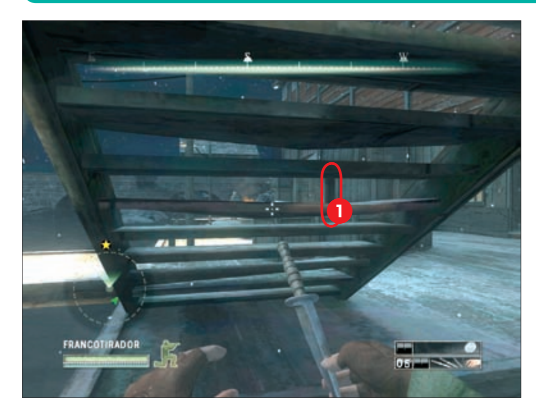


11 **Subimos con el francotirador** a la colina que se alza a la izquierda del complejo para cargarnos a los soldados del puente y a los del barco (4).

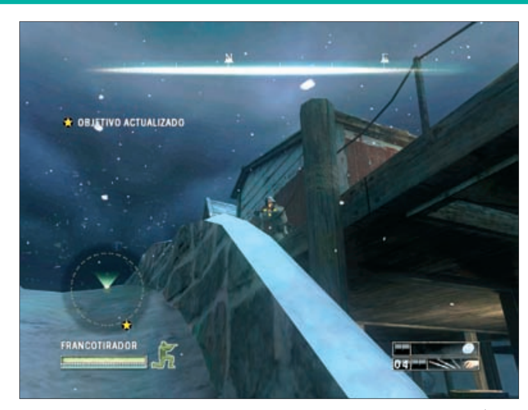


12 **El espía disfrazado** de oficial rematará a los soldados que queden. Acabamos con el oficial de la casa y abrimos la valla para que pase el convoy.

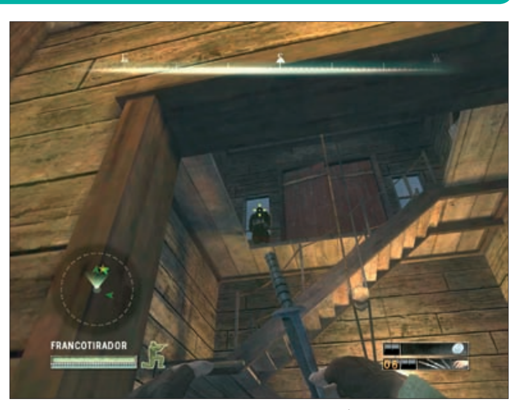
2. NORUEGA, OJOS DE GATO



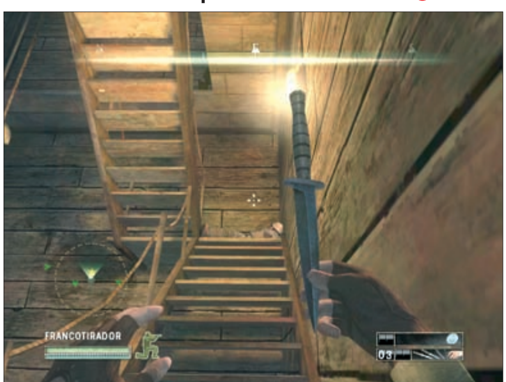
1 **El francotirador se encargará** de liquidar con sus cuchillos a los cuatro soldados que custodian el muelle. Localizamos la puerta del embarcadero (1).



2 **Sigilosamente nos acercamos** a los enemigos que patrullan arriba. Recogemos los cuchillos que lanzamos anteriormente para no despertar sospechas.



3 **Vamos al embarcadero** y subimos las escaleras. Hay soldados patrullando. Les eliminamos extremando las precauciones para que no den la voz de alarma.



4 **Subimos los diversos** tramos de escaleras que llevan a lo alto de la torre. Al llegar nos escondemos rápidamente para no dar un paso en falso que nos delate.



5 **En la torre descubrimos** un círculo, es el punto desde el que debemos comunicar al espía que hemos llegado a la posición prevista satisfactoriamente.



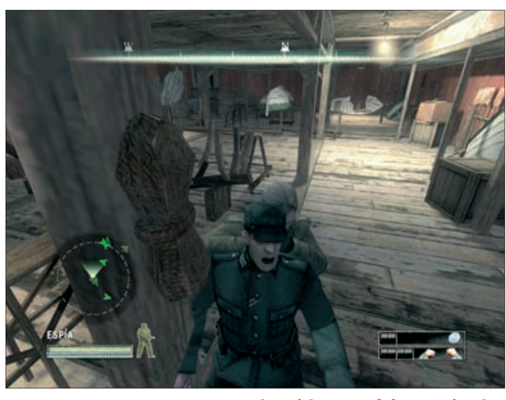
6 **A bordo de la lancha**, el espía recorre el muelle, ahora vacío de soldados, en dirección al puente de piedra que separa ambas orillas.

PUNTOS CLAVE: NORUEGA

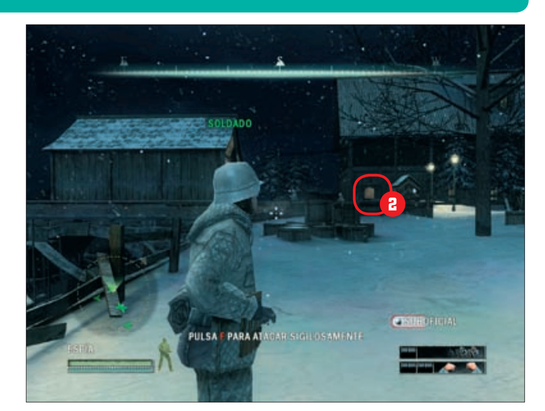
2. NORUEGA, OJOS DE GATO



7 En posición de agachados, tecla C, pasamos bajo los andamios de madera. A la derecha, divisamos el lugar donde debemos colocar las cargas explosivas.



8 Volvemos al muelle barrido por el francotirador y eliminamos al suboficial. Con su uniforme puesto, podremos movernos con mayor libertad.



9 Atravesamos el comedor, salimos al patio y lo cruzamos en dirección a la casa que hay enfrente ❷. En ese momento llega un oficial de la Gestapo al pueblo.



10 La presencia del oficial nos impide pasar al patio central, así que buscamos una habitación con una ventana abierta para llegar a la casa de al lado.

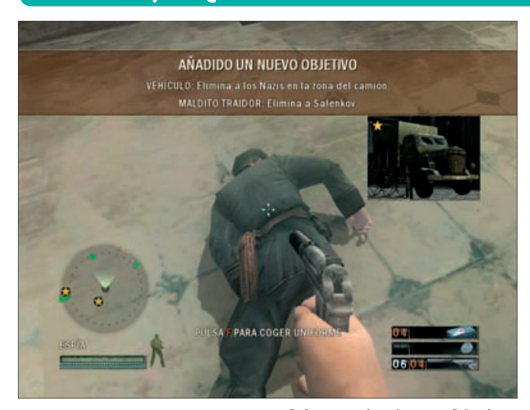


11 Un soldado aparece inesperadamente pero no nos ve. Si nos molesta mucho le eliminaremos sigilosamente con la cuerda de piano.

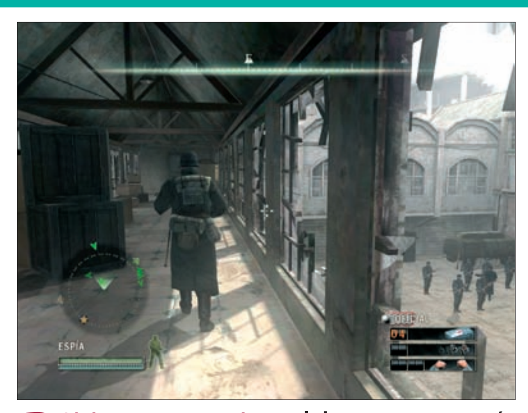


12 En la sala de la radio nos deshacemos del oficial y del soldado. Con el enclave conquistado, damos la orden al boina verde para que inicie el asalto.

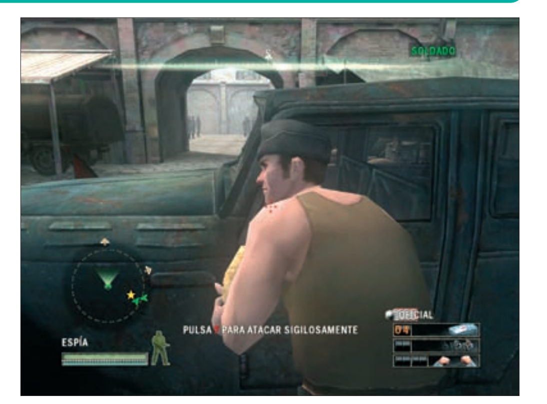
3. RUSIA, JAQUE MATE



1 Una vez rescatados el francotirador y el boina verde, trataremos de escapar. Lo primero que debemos hacer es eliminar al oficial y ponernos su uniforme.



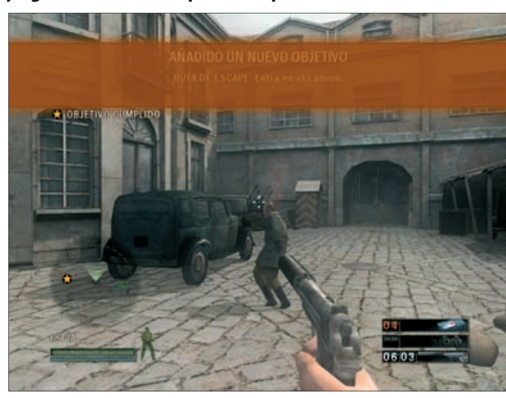
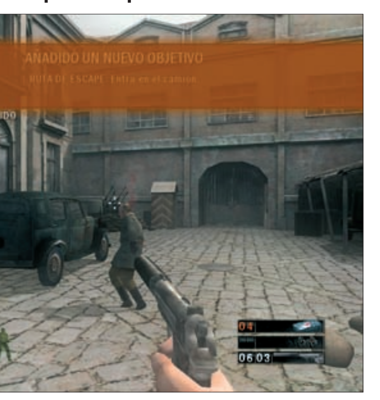
2 Al darnos una vuelta por la base, vemos que están fusilando a varios reclusos. La presencia de generales y agentes de la Gestapo nos impide hacer nada.



3 De regreso al patio donde está el camión, eliminamos a los tres soldados y al oficial que lo custodian. El boina verde y el francotirador se esconderán allí.



4 Antes de que alguien repare en nuestra presencia, recibimos la orden de eliminar al traidor que nos la ha jugado durante todo este tiempo. Le esperamos.

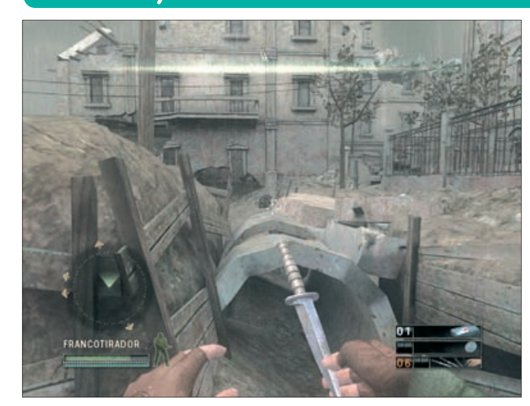



5 El agente abandona el lugar de las ejecuciones y lentamente se acerca al coche que hay en el patio donde está nuestro camión. Le disparamos.

6 Volvemos rápidamente al camión, pulsamos la tecla F para subirnos a él y escapamos de inmediato con nuestros otros dos compañeros.



4. RUSIA, OJO POR OJO



1 **Cargarnos a diez mandos** alemanes VIP será nuestra venganza al escapar del cuartel. Con mucha cautela y agachados seguimos el rastro de la trinchera.



2 **Pasamos a cuchillo** a los soldados para no levantar sospechas y buscamos a los oficiales que pueda haber en el interior de los edificios. Cuidado con los vigías 1.



3 **Libre de enemigos el exterior**, liquidamos al oficial que hay dentro del edificio. ¡Ojo!, si da la alarma acudirán más soldados. Y eso puede ser muy peligroso.



4 **Debemos procurar no** exponermos demasiado, porque la artillería entrará en acción a la mínima. Una casa estará a punto de derrumbarse sobre nosotros.



5 **Llegamos a los aledaños** de un edificio importante protegido por un par de oficiales y varios soldados. Les eliminamos sin darles tiempo a dar la voz de alarma.



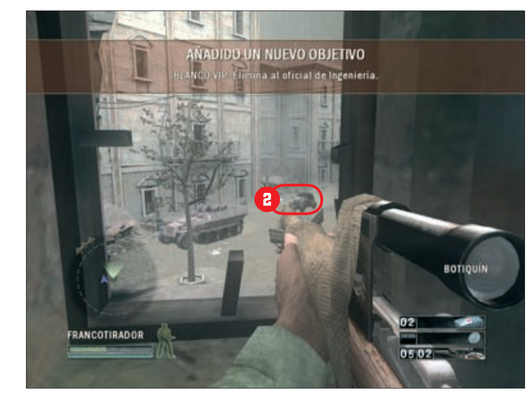
6 **Nada más entrar vemos** una escalera con dos puertas. Tomamos la de la derecha. Desde lo alto podemos abatir a más oficiales y liberar a varios presos rusos.



7 **Bajamos y ahora nos metemos** por la otra puerta, que lleva hasta la otra torre. Un vigía nazi y, abajo, tres oficiales más sentirán el frío del acero.



8 **Dejamos el edificio central** y nos encaminamos a las ruinas de lo que fuera un teatro. Al fondo patrulla un soldado y el noveno oficial. Acabamos con ellos.



9 **Salimos del teatro** y entramos en el edificio de la derecha. Arriba, encontramos al camarada ruso que nos apunta los soldados que escoltan al décimo oficial 2.



10 **El camarada nos sorprende** al revelarnos que seremos nosotros quienes debamos liquidar al oficial del coche. Habrá que ser muy rápidos y precisos.



11 **Alerta general y nazis** que se precipitan hacia el edificio donde estamos. Cogemos las bombas de humo y las arrojamos para cubrir nuestra huida.



12 **Permanecemos ocultos** hasta que se rebaje el nivel de alarma. Entonces, buscamos al contacto para escapar y pasar a la siguiente misión.

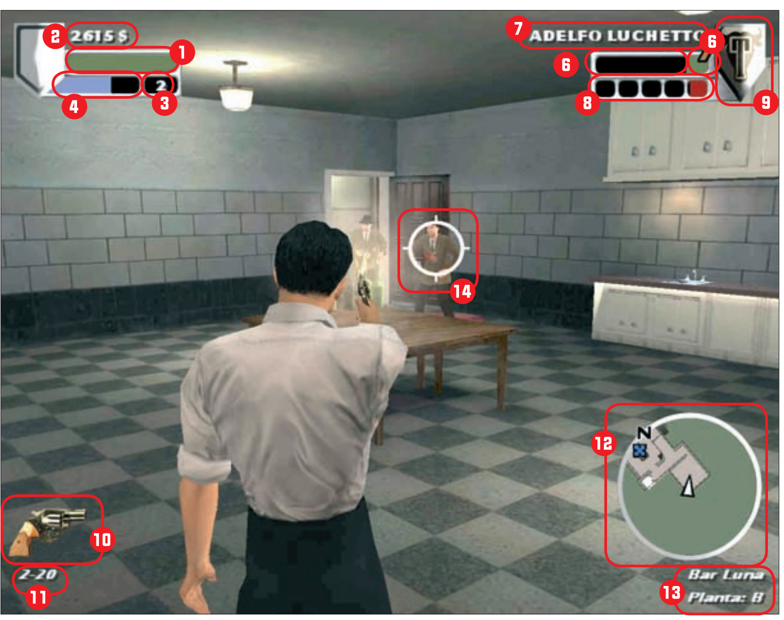




EL PADRINO

Acción· La vida en un barrio humilde del Nueva York de los años 30 puede ser muy dura , pero si se tiene tanta ambición como pocos escrúpulos uno puede llamar a las puertas de la Familia y ser recibido como un hijo. Test pág. 36 CHJ 60

1. INTERFAZ.



❼ **Nombre:** siempre es bueno saber cómo se llama el rival que tenemos delante.
❽ **Nivel de Vendetta:** representa las ganas de venganza que tiene esa familia mafiosa para con la nuestra. Si no lleva color alguno significará que con ese clan hay una relación pacífica.
❾ **Símbolo:** es el distintivo de la familia a la que pertenece el tipo en cuestión, como si fuera una especie de escudo de armas.
❿ **Arma:** nos recuerda qué tipo de armamento empuñamos en cada momento. Podremos cambiar de arma cómodamente utilizando la rueda del ratón o con el teclado alfanumérico.

❶ **Barra de salud:** muestra la cantidad de salud que tenemos. Si llegara a cero nos mandarían a un hospital.
❷ **Dinero:** en todo momento podemos consultar la cantidad de pasta de que disponemos. Resulta bastante útil, ya que solemos recibir y pagar a menudo.
❸ **Nivel de respeto:** ascender en el escalafón de la familia requiere una buena reputación y granjearnos respeto. Aquí se refleja el nivel que actualmente hemos adquirido.
❹ **Nivel de respeto actual:** muestra nuestra evolución dentro del nivel actual de respeto y lo que aún nos falta para dar el salto a la cota siguiente.
❺ **Barra de salud:** nos informa de la cantidad de vida que le resta a nuestro adversario.
❻ **Peligrosidad:** cuantas más rayas aparezcan en este medidor, más duro será el enemigo. El color revela la probabilidad de que tener un enfrentamiento inminente con él.

⓫ **Munición:** nos aparecerán dos cifras; la primera hace referencia al número de balas que nos quedan aún en la recámara, mientras la otra indica la munición total de que disponemos para el arma que estemos usando.
⓬ **Minimapa:** la flecha blanca nos representa a nosotros y marca la dirección que llevamos, con objeto de que podamos orientarnos en relación a nuestro objetivo. Siempre que tengamos en curso un "encargo" o misión, sobre el mapa se nos mostrará su icono correspondiente.
⓭ **Barrio o establecimiento:** aquí podremos saber cómo se llama la zona en la que nos encontramos actualmente, o el nombre y planta del edificio.
⓮ **Mirilla:** obviamente sirve para afinar la puntería y no andar errando demasiados tiros. Esto se consigue pulsando el botón derecho del ratón; en el acto lograremos centrar los disparos sobre un objetivo.

LO QUE HAY QUE SABER

2. INTERFAZ DE EXTORSIÓN.



❶ **Nombre:** nombre del comerciante.
❷ **Barra de salud:** muestra como anda de salud el adversario al que nos enfrentamos.
❸ **Nivel de presión:** esta barra azul indica cuanto le estamos apretando las clavijas al comerciante. Si sobrepasa la línea verde estará dispuesto a pagarnos dinero. No debemos extralimitarnos o se negará a aflojar la pasta.
❹ **Cantidad extorsionada:** dependiendo de lo que apretemos al empresario durante la extorsión, y una vez pasada la línea verde, aparecerá la cifra que está dispuesto a pagarnos. Cuanto más al límite seamos capaz de ponerle, mayor será la cantidad que lograremos sonsacarle.
❺ **Icono de selección:** si vamos desarmados o con armas para la lucha cuerpo a cuerpo, este símbolo señalará al personaje que tenemos seleccionado en ese momento y sobre el que se ejecutarán nuestras acciones.
❻ **Acción especial:** si aparece este indicador sobre la cabeza de un personaje significará que es posible realizar alguna operación con él. Suelen ser vendedores de armas, un comerciante susceptible de ser extorsionado o un compañero que tiene una misión que ofrecernos, etc.
❼ **Selección:** sabremos que tenemos seleccionado a determinado personaje porque aparecerá un círculo rodeando sus pies. Si es de color verde quiere decir que no se defenderá de nuestros ataques; si es amarillo, sólo se protegerá si le molestamos; naranja indica que tiene ganas de bronca y rojo que nos atacará sin pensárselo dos veces.

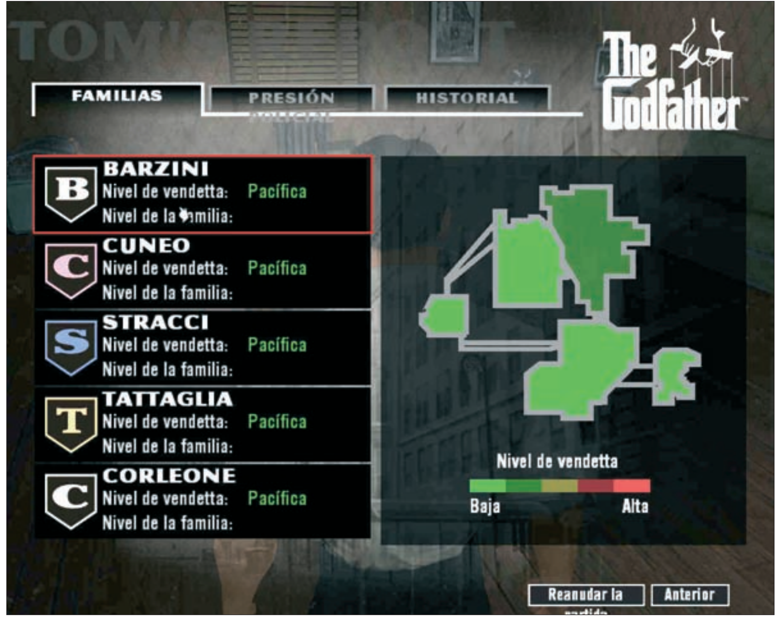
3. NIVEL DE PRESIÓN POLICIAL



❶ **Presión Policial:** si la "bofia" empieza a inquietarse por nuestras acciones aparecerán estos símbolos junto al minimapa. Si se multiplican como champiñones se deberá a que la policía nos tiene en busca y captura.
❷ **Tiempo de soborno:** a veces los agentes tendrán una agradable querencia a dejarse comprar por un periodo de tiempo. Esta barra irá consumiéndose poco a poco, por tiempo y por acciones delictivas, y mientras dure podremos hacer de las nuestras, pues la poli hará la vista gorda.

4. FAMILIAS

La ciudad se la reparten entre cinco familias mafiosas predominantes, controlando una zona determinada cada una de ellas. De partida, se respetan las zonas de influencia y no tiene porqué haber una relación de enemistad, de hecho muchas veces resuelven sus desacuerdos de forma pacífica a través de tratos, aunque a veces serán las armas las que hablen.



Estas son todas las familias que aparecen en la historia: Barzini, Cuneo, Stracci, Tattaglia y Corleone. Mediante esta ventana podemos informarnos del área que controla cada una de ellas, el nivel de poder y la relación que mantienen con la nuestra.



Presión policial. Esta pestaña nos mostrará por zonas el comportamiento de la policía, y el nivel de acoso que podemos sufrir. Muchas veces nos veremos obligados a hacer tratos con los agentes del orden para que nos dejen tranquilos y hagan la vista gorda.

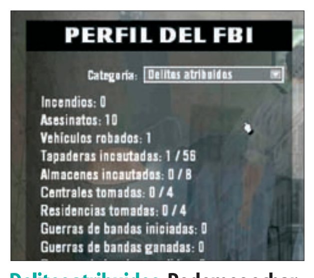
En el historial que posee el FBI encontramos todo tipo de información sobre los progresos de nuestra carrera criminal desde que entramos en el mundo de la Mafia.



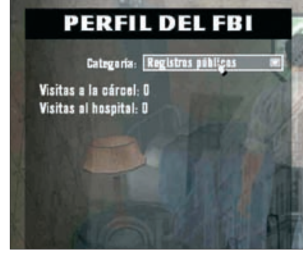
Progreso delictivo. Se trata de una especie de balance de nuestras hazañas en el mundo de la Mafia. Podremos consultar la cantidad de víctimas, misiones, extorsiones y demás delitos cometidos.



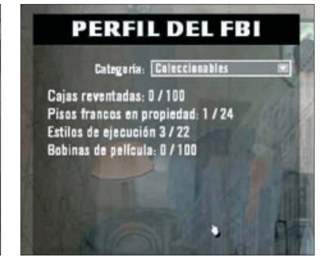
Historia financiera. Por medio de la extorsión y otros medios ilegales conseguiremos dinero, aunque también nos tocará pagar tributos o sobornos a la policía. Los pagos y cobros aparecen aquí detallados.



Delitos atribuidos. Podemos echarle un vistazo a las estadísticas de fechorías cometidas por nuestro personaje: número de asesinatos, robos, incendios, vehículos robados, guerras de bandas, etc.



Registros públicos. En ocasiones no nos quedará más remedio que visitar centros públicos donde quedaremos registrados. Esto es mal asunto, por lo que conviene llevar un control sobre ello.



Coleccionables. En el transcurso del juego nos haremos con ciertas posesiones. En este apartado encontraremos la relación completa, incluyendo pisos francos, cajas o bobinas de película.

5. PERSONALIZACIÓN

Pese a que sólo es un apartado menor dentro del juego, las posibilidades que permite el potente editor son muchas y variadas, por lo que podremos crear miles de personajes diferentes utilizando las herramientas correspondientes. De este modo nos identificaremos mucho más con el personaje, sentiremos como propio su ascenso al poder y seremos los auténticos protagonistas de la acción.



Apariencia física. Podremos modificar cualquier rasgo del personaje a nuestro antojo hasta darle la apariencia deseada. Color de piel y de ojos, largo del cabello y estilo del corte, anchura de nariz, etc.



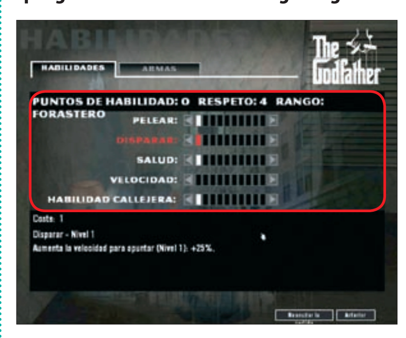
También tendremos la posibilidad de hacer unos cuantos apaños con su vestimenta para darle otro aire al muchacho, como cambiarle el color de la camisa o incluso ponerle o quitarle los tirantes.



Para finalizar, nos ocuparemos de una cuestión importante como es la elección del nombre. Un futuro capo de la Mafia debe cuidar todos los detalles, así que escogemos el que creamos que le vaya bien.

6. HABILIDADES

Completando las misiones que se nos asignan conseguiremos puntos de habilidad, que gastaremos como nos venga en gana.



Podremos potenciar cualquiera de estas opciones: pelea cuerpo a cuerpo, disparar armas, aumentar nuestra totalidad de puntos de vida, velocidad al volante o habilidades callejeras, como la extorsión policial.





PASO A PASO: DE LAS CALLES A LA CIMA

1.EXTORSIONES, PALIZAS Y ASESINATO



1 **La familia Corleone** nos proporciona un piso franco que utilizaremos como base en un principio. También han tenido la delicadeza de dejarnos un bate.



2 **Al abandonar la habitación** suena un teléfono, bajamos rápido las escaleras para coger la llamada. Luca Brassi tiene una misión para nosotros.



3 **La cosa consiste en extorsionar** a un comerciante que ha abandonado el nido para servir a la familia Tattaglia. Unos cuantos golpes y destrozos y pagará.



4 **La puerta de atrás del negocio** conduce a un antro de juego clandestino. Tendremos que hacernos con el control del local negociando con el jefe.



5 **Ahora Luca nos ordena** reunirnos con Paulie Gatto; esta vez el chantaje es a una barbería. Atizamos al dueño para que acepte la protección de la Familia.



6 **Nos citamos con** Paulie y Marty "Monk" con el objetivo de darles una lección a dos chavales, que han propinado una paliza a la hija de la funeraria.



7 **Les pillamos "in fraganti"** montando jaleo junto a la funeraria y les damos una buena paliza a uno de ellos, que no ha podido escapar a tiempo.



8 **El otro pieza corre** que se las pela hasta el cementerio, pero allí le cazamos y le enseñamos modales con las señoritas. Aprenderemos algunos trucos de lucha.



9 **Nuestro siguiente encargo** es reunirnos con Luca Brassi a unas manzanas de allí. Lo encontraremos esperándonos cerca de un discreto callejón.



10 **Luca ha dispuesto en el callejón** unos maniquís para darnos unas clases de tiro. Nos regala un arma pequeña y de poco calibre, pero mortal.



11 **La siguiente misión consiste** en hacer de chófer de Luca Brassi. Debemos llevarle a una cita a toda velocidad en una auténtica carrera contra el reloj.



12 **La supuesta reunión de negocios** con los capos de la familia Tattaglia se convierte en una encerrona. Matan a Luca , por lo que tendremos que vengarle.




Computer
Hoy
Juegos

Juega con ventaja

MARC ECKO'S GETTING UP

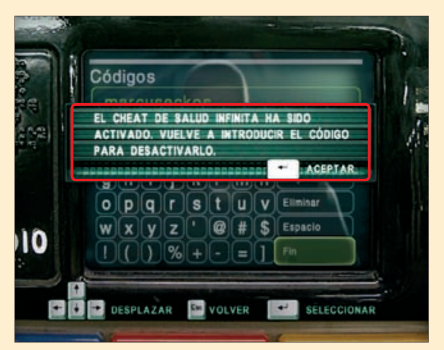
Hacer graffitis por toda la ciudad quizá sea arte, pero también una actividad de alto riesgo. Si no quieres jugártela mejor protégete. Test pág. 46



1 Durante la partida, en el menú de opciones seleccionamos 'Códigos'.



2 Para activar salud infinita, escribimos P R E M A R C U S E C K O S.



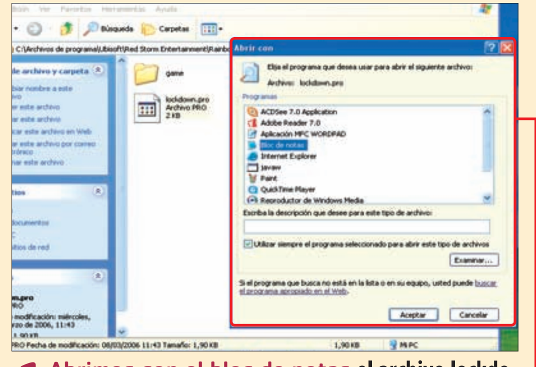
3 Esta pantalla nos confirmará que hemos escrito el código correctamente.

CÓDIGO	EFECTO
MARCUSECKOS	Salud infinita
FLIPTHESCRIPT	Habilidad infinita
DOGTAGS	Abre todas las mejores de combate
GRANDMACELIA	Abre todas las canciones del ipod
IPULATOR	Desbloquea todos los niveles

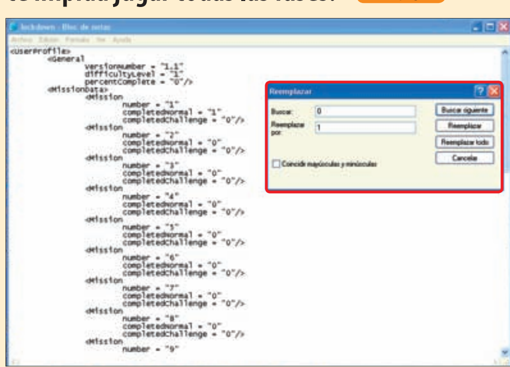


TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN

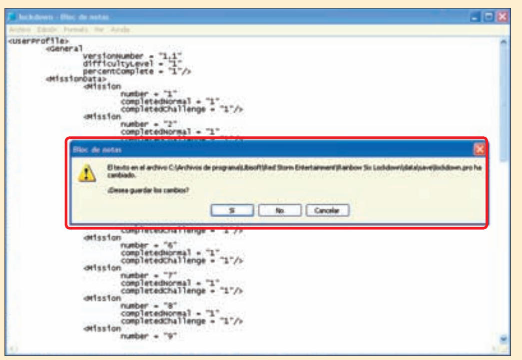
Con este truco no habrá terrorista en el mundo que te impida jugar todas las fases. Test pág. 38



1 Abrimos con el bloc de notas el archivo lockdown.pro localizado en la carpeta save.



2 Abrimos la ventana de Reemplazar pulsando Ctrl + R y escribimos 0 en Buscar y 1 en Reemplazar.



3 Esto cambiará todos los ceros por unos y activará el truco una vez salvemos los cambios.



4 Ahora, en el menú principal del juego nos encontraremos con que todas las misiones están abiertas.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

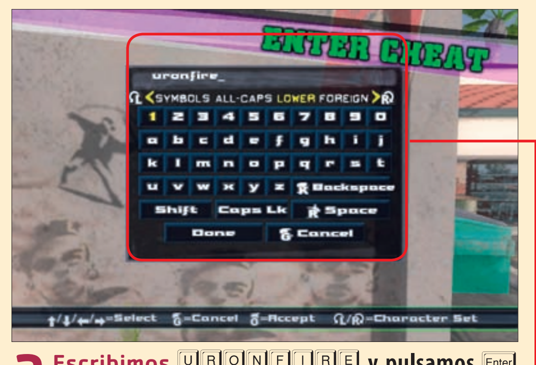
El juego de skate más completo tiene secretos escondidos que vale la pena descubrir. Test pág. 44



1 Nos vamos al menú principal del juego y seleccionamos el apartado 'Options'.



2 A continuación, tendremos que escoger la opción 'Cheats' para introducir los códigos.



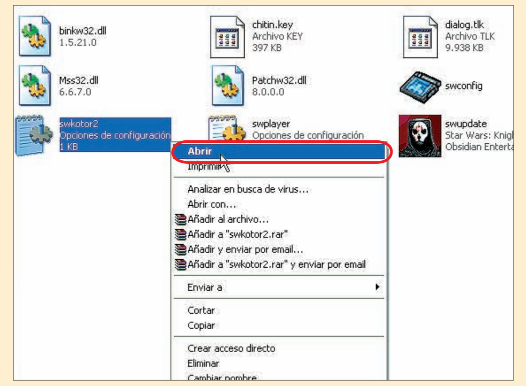
3 Escribimos U R O N F I R E y pulsamos Enter para activar el modo 'Special'.

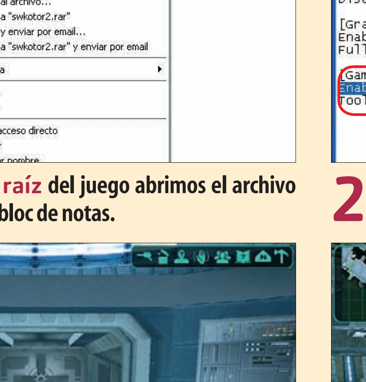
CÓDIGO	EFECTO
uronfire	Todos los combos
the_condor	Todas las armas
2them00n	Todos los niveles
2wheels!	Munición infinita



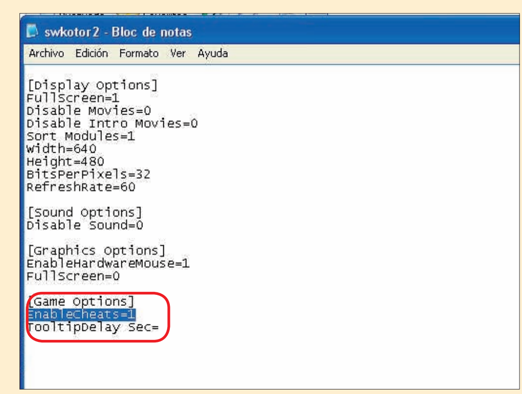
STAR WARS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II LOS SEÑORES SITH

Hay más caminos para derrotar a los Sith que los que alumbra la Fuerza, y más efectivos como comprobarás con estos trucos. Test pág. 53

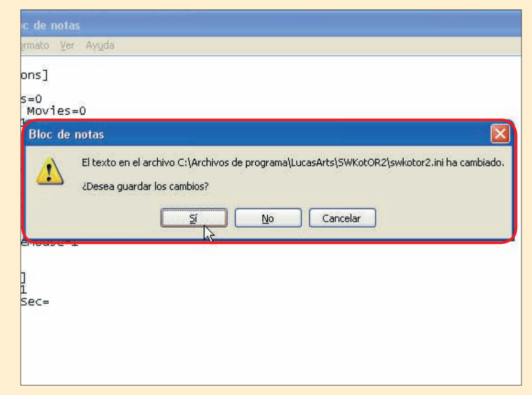




1 **En el directorio raíz** del juego abrimos el archivo swkotor2.ini con el bloc de notas.



2 **Debajo de la línea** [Game Options] añadimos ENABLECHEATS=1.



3 **A continuación, guardamos** el documento modificado y ejecutamos el juego.



4 **Presionamos sobre la tecla** ' para después introducir el código HEAL.

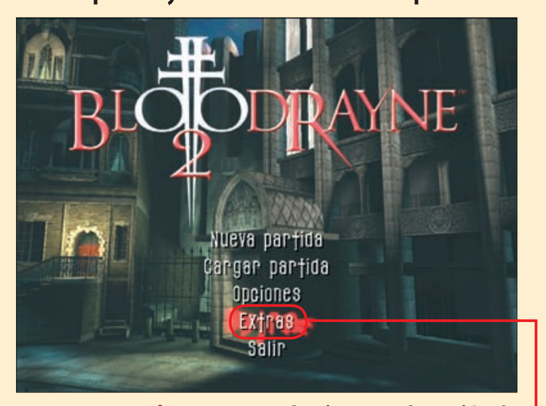
5 **Desde este momento**, cada vez que nos ataquen nos curaremos automáticamente.



CÓDIGO	EFECTO
givemed	100 botiquines
turbo	El personaje se mueve más rápido
heal	Regeneración de vida y Fuerza
revealmap	Muestra todo el mapa de juego

BLOODRAYNE 2

La vampira Rayne no le teme a nada que lleve colmillos y tenga la cara pálida, pero seguro que no le hace ascos a una buena ayudita. Test pág. 48



1 **En el menú principal**, seleccionamos la opción de 'Extras' para introducir los códigos.



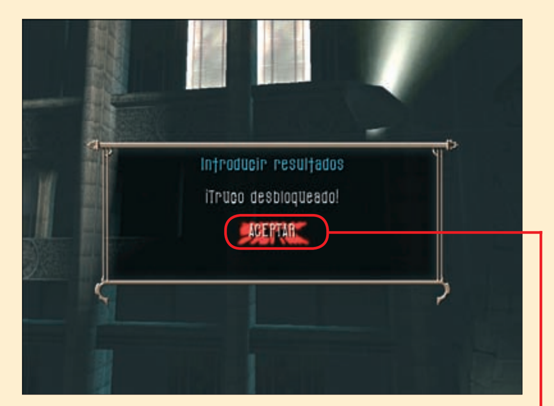
2 **La invencibilidad** se logra escribiendo UBERTAINTJOADDURFKWIS.



3 **Escribiendo** ANOMALIESAREJUANINSULATED abrimos todos los niveles.

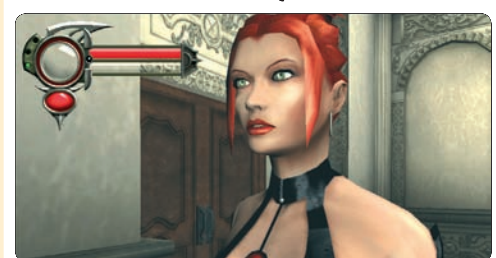


4 **Si pretendemos dejar** la rabia activada tecleamos PIMPREAPDARKDARKMUSE.



5 **Si hemos escrito los códigos** correctamente nos aparecerá esta pantalla como confirmación.

CÓDIGO	EFECTO
UBERTAINTJOADDURFKWIS	Invencibles
ANOMALIESAREJUANINSULATED	Todas las fases disponibles
PIMPREAPDARKDARKMUSE	Rabia activada
WANTTHISDARKREALITYTAINTQWEEF	Truco maestro



Con las nuevas tarjetas gráficas PCI-Express de ATI, no habrá juego de última generación que se te resista.

Tarjetas Radeon PCI-Express
¡¡Gráficos a toda máquina!!

Las tecnologías Geforce de nVidia y Radeon de ATI se han hecho con el pastel de las tarjetas gráficas. Este mes analizaremos la porción que le corresponde a ATI.



Con los nuevos chips de ATI podemos ver escenas propias del cine comercial.

Con la tecnología **PCI-Express** Pág.96 ya plenamente asentada, este mes hemos decidido enfocar el Test de hardware desde otro punto de vista completamente distinto. Los cuatro modelos de tarjetas gráficas seleccionadas tienen en común que todas ellas montan la tecnología Radeon de ATI; en concreto, dos de las cuatro tarjetas montan **GPU** Pág.96 X800 y X850T, respectivamente, mientras que las dos últimas están gobernadas por sendos chips X1600XT, que pertenecen a la generación X1 de ATI.

TIPO Y VELOCIDAD DE LA GPU

Hay tres elementos fundamentales en los que debemos fijarnos a la hora de elegir una nueva tarjeta gráfica, además obviamente de la cantidad de dinero que estemos dispuestos a invertir. Estos tres aspectos serán, de hecho, los que determinen en buena medida la potencia gráfica de la tarjeta. El primero es el tipo y la velocidad de la GPU, que es el equivalente al **procesador** Pág.96 de un ordenador, pero orientado a la generación de gráficos en 2D y 3D. En el caso de ATI, la generación más moderna de GPU corresponde a la famila X1, compuesta por tarjetas como la X1600XT o la X1800, mientras la anterior, la X, está compuesta, de forma análoga, por chips gráficos como el X850, X800 o el X600, entre otros. Sin embargo, al contrario de lo que se pueda pensar, un chip de penúltima generación como el X850 es más potente que uno de última, como el X1600. Esto se debe a que tanto ATI como nVidia crean familias completas de chips para cada nueva generación que fabrican, con enormes diferencias entre ellos, tanto en lo concerniente a la potencia como al precio.

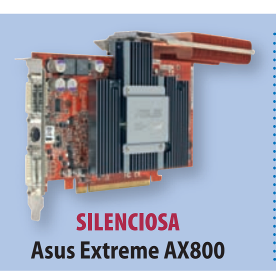
MEMORIA Y EFECTOS

Los otros dos aspectos que determinan la potencia de la tarjeta son la memoria y los efectos que es capaz de ejecutar. En el caso de la primera, hay dos cuestiones fundamentales que debemos tener en cuenta: la cantidad y la velocidad. A mayor cantidad, menos accesos se realizarán a la memoria del ordenador y al disco duro, acelerando así la ejecución de los juegos. A mayor velocidad, más rápidas se realizarán todas estas transferencias. En cuanto a los efectos, en realidad se trata de la compatibilidad a nivel de hardware con **DirectX** Pág.96. Cuanto más moderna sea la versión de DirectX, más efectos podrá crear y, por tanto, mejor será la calidad de las escenas que se generen. Todos estos parámetros se traducen al final en un mejor o peor rendimiento, como podemos comprobar en las siguentes páginas del Test.

Lo que sí queda claro tras observar los resultados, es que no es necesario realizar un gran desembolso para disponer de una tarjeta gráfica potente con la que poder ejecutar sin problemas las últimas novedades para PC. Ahora, si quieres lo mejor, tendrás que rascarte el bolsillo...

LOS CUATRO MODELOS

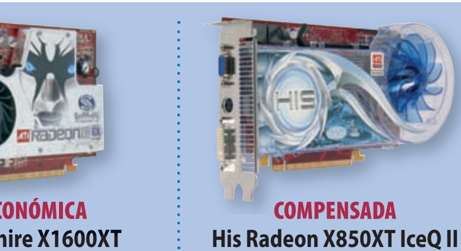
Cada uno de los cuatro modelos analizados en el Test destaca por alguna característica concreta. Hemos pretendido resaltar este aspecto describiendo cada tarjeta con la palabra que mejor define lo que se puede esperar de ella.



SILENCIOSA
Asus Extreme AX800



ECONÓMICA
Sapphire X1600XT



COMPENSADA
His Radeon X850XT IceQ II



RÁPIDA
MSI RX1600XT

Siete dudas acerca de las tarjetas gráficas

1 ¿Qué diferencia a una tarjeta PCI-Express de otra AGP? Físicamente, el tipo de conexión que utilizan para acoplarse al PC. La arquitectura técnica de ambas es, además, muy diferente.

2 ¿Es más rápida una tarjeta gráfica PCI-Express que otra AGP? En la práctica sí, aunque no se debe a que sean más potentes, sino porque la transferencia de datos (texturas) entre la memoria del PC y la tarjeta se realiza a mayor velocidad.

3 ¿Todos los ordenadores tienen conexión PCI-Express? En los modernos, casi todos. Si nuestro ordenador tiene más de un año, es posible que necesitemos cambiar la **placa base** Pág.96 por otra distinta, que sí tenga PCI-Express.

4 ¿Me sirve la fuente de alimentación de mi ordenador? Es posible que no, dependerá del tipo de tarjeta que adquieras. Las fuentes de alimentación más comunes son de 350W, pero algunas de las tarjetas más potentes consumen hasta 150W. Es preferible cambiarla por otra de 450W, como mínimo.

1. Refrigeración: ventilador + disipador.
2. Procesador gráfico o GPU.
3. Memoria de vídeo.
4. Salida VGA.
5. Salida DVI.
6. Cubierta metálica disipadora del calor generado por la GPU.
7. Piezas a través de las cuales pasa el calor generado por la GPU.

Los principales componentes de una tarjeta gráfica PCI-Express de ATI.

5 ¿Qué sistema operativo debo tener instalado en mi ordenador? En el caso de ATI, ya sólo actualiza sus **controladores** Pág.96 para Windows 2000 y XP, por lo que deberás tener uno de estos dos sistemas instalados en tu equipo.

6 ¿Qué es CrossFire? Es una tecnología desarrollada por ATI que permite conectar dos tarjetas gráficas en un mismo equipo. Para ello hace falta una placa base con dos ranuras PCI-Express 16X.

7 ¿Cuánto me puede costar una tarjeta gráfica nueva? Lo que quieras, desde 50€ a 550€. Por lo general el potencial total de una tarjeta cara no se explota hasta meses o años después.

Así hacemos los Test

COMPUTER HOY JUEGOS ha probado cuatro tarjetas gráficas Radeon de ATI con puerto de conexión PCI-Express. Las pruebas de rendimiento y calidad de imagen fueron efectuadas en un laboratorio con instrumental de gran precisión.

CALIDAD DE LA IMAGEN

Utilizando un tipo de cámara especial, y a partir de una serie de imágenes de referencia, se examina el grado de calidad de las imágenes generadas por cada tarjeta gráfica. Dicha cámara captura la señal procedente de la salida **DVI** Pág.96 o **VGA** Pág.96 de la tarjeta, que más tarde será comparada con la imagen de referencia. Las divergencias, obviamente, afectan a la nota.

FRECUENCIA DE REFRESCO

Cuanto más alta sea la **frecuencia de refresco** Pág.96 de la imagen que una tarjeta gráfica envía al monitor, menos perceptible será el parpadeo de la pantalla, evitando así la fatiga prematura de los ojos. Una alta frecuencia suele ir acompañada de la capacidad de mostrar imágenes con mayor resolución. Así, cuando decimos que una tarjeta gráfica trabaja a 100 Hz (**Hercios** Pág.96), queremos indicar que ésta envía la imagen al monitor un total de 100 veces por segundo.



Este aparato se emplea para medir la frecuencia de refresco.

RENDIMIENTO

La prueba de rendimiento consiste en establecer la capacidad de proceso de una tarjeta. Los títulos con los que se ha efectuado la prueba son «Far Cry», «F.E.A.R.», «Unreal Tournament 2004», «Halo» y «X2-The Threat». Se realizan dos pruebas, en las que se cuantifican el número de cuadros por segundo (**FPS** Pág.96) que es capaz de generar cada tarjeta, a 1024 x 768 **píxeles** Pág.96 y a 1280 x 1024 píxeles de resolución, respectivamente. Es obligado que se mantengan unas condiciones idénticas para cada tarjeta, esto es, con una profundidad de color de 32 bits (16,7 millones de colores) y el mismo nivel de detalle y efectos, que se conservan sin alteraciones para cada juego. En la primera prueba se activan al modo 2X (dos pasadas) tanto el **antialiasing** Pág.96 como el **filtro anisotrópico** Pág.96, mientras que para la segunda ambos efectos se activan en modo 6X (seis pasadas). Así, cada tarjeta se instala en dos ordenadores distintos y, a continuación, se obtiene un valor de media a partir de los diez resultados (cinco juegos por dos ordenadores). En caso de que una de las configuraciones no funcione, el resultado parcial será de cero imágenes por segundo, afectando así a la nota total final de rendimiento



Uno de los técnicos del laboratorio compara la imagen obtenida a partir de la salida digital de una de las tarjetas del test, con el patrón de referencia.

PRECIO / CALIDAD

La relación precio/calidad de un producto se consigue al dividir el precio de éste por la nota final obtenida. El resultado se compara con la tabla creada a partir de la media ponderada de los precios de los cuatro productos analizados, compuesta por intervalos que determinan la nota precio/calidad. Así, una tarjeta que cuesta 189 € y cuya nota final es de 7,87, obtendrá una nota precio/calidad de 24,02, es decir, un Notable.

Índice hasta 22,40	Sobresaliente
22,41 hasta 28,00	Notable
28,01 hasta 37,33	Bien
37,34 hasta 56,00	Suficiente
56,01 hasta 112,00	Insuficiente
A partir de 112,01	Deficiente

Resultados del Test

		Puesto 1		Puesto 2		Puesto 3	
MODELO		**RADEON X850XT ICEQII**		**X1600XT 256M GDDR3 PCI-E**		**RX1600XT-T2D256E**	
FABRICANTE	PORCENTAJE	HIS	NOTA	Sapphire	NOTA	MSI Technologies	NOTA
SERVICIO	**7,0%**		**4,29**		**4,86**		**4,86**
Duración de la garantía (dato del fabricante)	3,0%	Normal (2 años)	6,00	Normal (2 años)	6,00	Normal (2 años)	6,00
Tipo de garantía (dato del fabricante)	1,0%	Sustitución por el fabricante	6,00	Sustitución por el fabricante	6,00	Sustitución por el fabricante	6,00
Teléfono de asistencia técnica (comprobado)	2,0%	-	0,00	-	0,00	-	0,00
Ayuda en Internet (idioma, comprobado)	1,0%	www.hisdigital.com (inglés)	6,00	www.sapphiretech.com/sp (Castellano)	10,00	www.msi.com.es (Castellano)	10,00
Teléfono de información (comprobado)	0,0%	91 329 12 77		-		93 474 29 09	
Fax de información (comprobado)	0,0%	91 329 58 40		-		93 474 37 50	
INSTALACIÓN	**5,4%**		**4,34**		**4,34**		**4,34**
Instalación, programas de control (**driver** Pág.96, comprobado)	2,0%	Normal	3,00	Normal	3,00	Normal	3,00
Indica espacio necesario en disco (espacio ocupado, medido)	0,5%	No (336,32 **megabytes** Pág.96)	6,00	No (485,45 megabytes)	6,00	No (296,25 megabytes)	6,00
Indica espacio libre en disco (comprobado)	0,5%	No	6,00	No	6,00	No	6,00
Desinstalación (datos restantes no desinstalados, medido)	0,4%	Sí (267,08 megabytes)	5,49	Sí (400,23 megabytes)	5,49	Sí (252,19 megabytes)	5,49
Idioma de las instrucciones de instalación (comprobado)	1,0%	Castellano	1,00	Castellano	1,00	Castellano	1,00
INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO	**2,0%**		**4,00**		**4,00**		**6,00**
Instrucción y claridad del manual de instrucciones (comprobado)	2,0%	En inglés	4,00	Aceptable	4,00	Algo confusas	6,00
CALIDAD DE IMAGEN	**22,6%**		**9,31**		**9,31**		**9,26**
Calidad de la señal de salida (definición de la imagen en la conexión **VGA** Pág.96)	14,0%	Elevada (94,4%)	8,88	Elevada (94,0%)	8,88	Elevada (94,0%)	8,80
El gráfico muestra, por medio de finas líneas negras, el trazado que sigue el haz de luz del tubo de imagen, representándolo como curvas de nivel. Cuantas menos oscilaciones se observen en la curva, mayor será el nivel de nitidez que ofrezca la imagen.	2,0%						
Estándares 3D soportados (**Direct3D** Pág.96, **OpenGL** Pág.96, comprobado)	1,6%	Ambos	10,00	Ambos	10,00	Ambos	10,00
Versión de **DirectX** Pág.96 soportada a nivel de hardware (comprobado)	1,0%	Sí (9.0c)	10,00	Sí (9.0c)	10,00	Sí (9.0c)	10,00
Máxima frecuencia de refresco en un monitor de 17 pulgadas,a una resolución de 1024 x 768 **píxeles** Pág.96 y 16,7 millones de colores.	1,0%	Muy elevada (160 Hz)		Muy elevada (160 Hz)	10,00	Muy elevada (160 Hz)	10,00
Máxima frecuencia de refresco en un monitor de 17 pulgadas,a una resolución de 1280 x 1024 **píxeles** Pág.96 y 16,7 millones de colores.	3,0%	Muy elevada (120 Hz)	10,00	Muy elevada (120 Hz)	10,00	Muy elevada (120 Hz)	10,00
Resoluciones de pantalla Pág.96 soportadas (ancho x alto, comprobado)	0,0%	Muy numerosas (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1152 x 864, 1024 x 768, 800 x 600)	10,00	Muy numerosas (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1152 x 864, 1024 x 768, 800 x 600)	10,00	Muy numerosas (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1152 x 864, 1024 x 768, 800 x 600)	10,00
RENDIMIENTO: RESOLUCIÓN DE 1024 X 768 PÍXELES	**28,0%**		**10,00**		**8,57**		**8,62**
Juegos: AMD Athlon 64 FX 2,4 **GHz** Pág.96 (con AA 2X y FA 2X, medido)	7,0%	Muy elevado (138,73 cuadros por segundo)	10,00	Muy elevado (114,81 cuadros por segundo)	10,00	Muy elevado (115,08 cuadros por segundo)	10,00
Juegos: Intel Pentium 4 HT 3,46 GHz (con AA 2X y FA 2X, medido)	7,0%	Muy elevado (164,41 cuadros por segundos)	10,00	Muy elevado (127,33 cuadros por segundos)	10,00	Muy elevado (138,59 cuadros por segundos)	10,00
Juegos: AMD Athlon 64 FX 2,4 GHz (con AA 6X y FA 6X, medido)	7,0%	Muy elevado (63,49 cuadros por segundo)	10,00	Elevado (43,69 cuadros por segundo)	7,08	Elevado (44,27 cuadros por segundo)	7,18
Juegos: Intel Pentium 4 HT 3,46 GHz (con AA 6X y FA 6X, medido)	7,0%	Muy elevado (68,04 cuadros por segundo)	10,00	Elevado (44,44 cuadros por segundo)	7,20	Elevado (44,93 cuadros por segundo)	7,30
3DMark 2005: Intel Pentium 4 HT 3,46 GHz (con AA 2X y FA 2X / con AA 6X y FA 6X, medido)	0,0%	5.689 puntos / 969 puntos		4.399 puntos / 947 puntos		5.389 puntos / 949 puntos	
Aquamark3: Intel Pentium 4 HT 3,46 GHz (con AA 2X y FA 2X / con AA 6X y FA 6X, medido)	0,0%	74.870 puntos / 65.291 puntos		52.812 puntos / 40.271 puntos		58.454 puntos / 40.491 puntos	
RENDIMIENTO: RESOLUCIÓN DE 1280 X 1024 PÍXELES	**28,0%**		**9,31**		**7,48**		**7,51**
Juegos: AMD Athlon 64 FX 2,4 GHz (con AA 2X y FA 2X, medido)	7,0%	Muy elevado (125,79 cuadros por segundo)	10,00	Muy elevado (92,54 cuadros por segundo)	10,00	Muy elevado (92,72 cuadros por segundo)	10,00
Juegos: Intel Pentium 4 HT 3,46 GHz (con AA 2X y FA 2X, medido)	7,0%	Muy elevado (144,95 cuadros por segundo)	10,00	Muy elevado (98,07 cuadros por segundo)	10,00	Muy elevado (98,53 cuadros por segundo)	10,00
Juegos: AMD Athlon 64 FX 2,4 GHz (con AA 6X y FA 6X, medido)	7,0%	Elevado (50,05 cuadros por segundo)	8,22	Bajo (31,72 cuadros por segundo)	4,92	Bajo (32,11 cuadros por segundo)	5,00
Juegos: Intel Pentium 4 HT 3,46 GHz (con AA 6X y FA 6X, medido)	7,0%	Muy elevado (54,93 cuadros por segundo)	9,02	Aceptable (32,19 cuadros por segundo)	5,00	Aceptable (32,32 cuadros por segundo)	5,02
CONEXIONES	**5,0%**		**8,40**		**8,40**		**6,40**
Conector para salida de **Vídeo Compuesto** Pág.96 (comprobado)	1,0%	Sí (salida, adaptador para entrada no incluido)	6,00	Sí (salida, adaptador para entrada no incluido)	6,00	Sí (salida, adaptador para entrada no incluido)	6,00
Conector para salida de **S-Vídeo** Pág.96 (comprobado)	1,0%	Sí (salida, adaptador para entrada no incluido)	6,00	Sí (salida, adaptador para entrada no incluido)	6,00	Sí (salida, adaptador para entrada no incluido)	6,00
Conector para salida de **HDTV** Pág.96 (comprobado)	1,0%	Sí (mediante adaptador)	10,00	Sí (mediante adaptador)	10,00	Sí (mediante adaptador)	10,00
Conector para un segundo monitor VGA (comprobado)	1,0%	Sí	10,00	Sí	10,00	No	0,00
Conector para salida de imagen digital **DVI** Pág.96 (comprobado)	1,0%	Sí	10,00	Sí (2)	10,00	Sí (2)	10,00
OTROS DATOS	**2,0%**		**0,00**		**10,00**		**10,00**
Reproducción **DVD-Vídeo** Pág.96 (comprobado)	2,0%	No (no se incluye software de reproducción)	0,00	No («Cyberlink PowerDVD 5»)	10,00	Sí («Cyberlink StarDVD Family»)	10,00
Procesador gráfico (fabricante y modelo, comprobado)	0,0%	ATI, Radeon X850XT, 520 MHz		ATI, Radeon X1600XT, 587 MHz		ATI, Radeon X1600XT, 600 MHz	
Tamaño y tipo de la memoria de vídeo (comprobado)	0,0%	256 megabytes, GDDR3, 1080 MHz		256 megabytes, GDDR3, 1386 MHz		256 megabytes, GDDR3, 1400 MHz	
Versión del controlador (driver, comprobado)	0,0%	6.14.0010.6561 (Catalyst 5.8)		6.14.0010.6583 (Catalyst 5.11)		6.14.0010.6575 (Catalyst 5.10)	
Sistemas operativos soportados por los controladores suministrados (comprobado)	0,0%	Windows 2000 y XP		Windows 2000 y XP		Windows 2000 y XP	
Componentes adicionales incluidos (comprobado) (E/-) entrada; (-/S) salida; (E/S) entrada y salida.	0,0%	Adaptadores: DVI (-/S) a VGA (-/S); S-Vídeo (-/S) a HDTV (-/S); S-Vídeo (-/S) a Vídeo Compuesto (E/S). Cables: S-Vídeo, Vídeo Compuesto y alimentación.		Adaptadores: DVI (-/S) a VGA (-/S); S-Vídeo (-/S) a HDTV (-/S); S-Vídeo (-/S) a Vídeo Compuesto (E/S). Cables: S-Vídeo y Vídeo Compuesto.		Adaptadores: DVI (-/S) a VGA (-/S); S-Vídeo (-/S) a HDTV (-/S) y Vídeo Compuesto (-/S).	
Programas incluidos (excepto software de reproducción de **DVD** Pág.96, comprobado)	0,0%	Juegos «Flat Out» y «Dungeon Siege»; aplicaciones «Power Director 3» y «Power to Go 4».		-		Juego «Colin McRae Rally 2005».	
NOTA MEDIA	**100%**		**8,55**		**7,87**		
CORRECCIÓN POSITIVA		Ocupa dos ranuras de expansión Debe conectarse a la fuente de alimentación	-0,10 -0,10				
CORRECCIÓN NEGATIVA							
RESULTADO DEL TEST		**Notable** ←	**8,35**	**Notable** ←	**7,87**	**Notable** ←	**7,82**
PRECIO /CALIDAD		**Bien**		**Notable**		**Notable**	
Precio aproximado		269€		189€		209€	
Cálculo de la nota precio/calidad		218 / 6,71 = 32,49 = Suficiente		218 / 6,71 = 32,49 = Suficiente		218 / 6,71 = 32,49 = Suficiente	



Puesto 4

EXTREME AX800 SILENCER	
Asus	NOTA
	7,71
Prolongado (3 años)	8,00
Sustitución por el distribuidor	8,00
902 889 688	6,00
www.asus.es (castellano)	10,00
902 889 688	
908 889 677	
	4,34
Normal	3,00
No (81,20 megabytes)	6,00
No	6,00
Sí (47,32 megabytes)	5,49
Castellano	1,00
	6,00
Algo confusas	6,00
	9,24
Elevada (93,9%)	8,78
Ambos	10,00
Sí (9.0c)	10,00
Muy elevada (160 Hz)	10,00
Muy elevada (120 Hz)	10,00
Muy numerosas (2048 x 1536, 1920 x 1440, 1920 x 1200, 1920 x 1080, 1856 x 1392, 1800 x 1440, 1792 x 1344, 1600 x 1200, 1280 x 1024, 1280 x 960, 1152 x 864, 1024 x 768, 800 x 600)	10,00
	7,49
Muy elevado (119,28 cuadros por segundo)	10,00
Muy elevado (136,62 cuadros por segundos)	10,00
Bajo (31,16 cuadros por segundo)	4,82
Aceptable (32,92 cuadros por segundo)	5,14
3.578 puntos / 951 puntos	
58.701 puntos / 34.046 puntos	
	6,86
Muy elevado (98,25 cuadros por segundo)	10,00
Muy elevado (105,05 cuadros por segundo)	10,00
Bajo (25,81 cuadros por segundo)	3,86
Bajo (24,23 cuadros por segundo)	3,58
	8,00
Sí (entrada y salida)	10,00
Sí (entrada y salida)	10,00
No	0,00
Sí	10,00
Sí (2)	10,00
	10,00
Sí («Asus DVD»)	10,00
ATI, Radeon X800, 392 MHz	
256 megabytes, DDR3, 1400 MHz	
6.14.0010.6546 (Catalyst 5.5)	
Windows 2000 y XP	
Adaptadores: 2 DVI (-/S) a VGA (-/S); RGB (E/S) a Vídeo Compuesto (E/S) y S-Vídeo (E/S).	
Juegos «Project Snowblind» y «Xpand Rally»; aplicaciones «Virtual Drive 9», «Power Director 3DE» y «Media Show SE».	
Notable ←	7,60
Bien	
229€	
218 / 6,71 = 32,49 = Suficiente	

Nuestra Opinión

Veredicto final



Juan Carlos Sanz
Jefe de Laboratorio

El análisis de tarjetas gráficas es quizá de los Test más agradecidos de cuantos realizamos en nuestro laboratorio, pues son con diferencia los productos que mejores resultados obtienen en cada una de las pruebas a que les sometemos. En esta ocasión, además, estamos especialmente contentos, ya que en un espectro de apenas 40€ encontramos soluciones para todos los gustos. El ganador del Test, por ejemplo, es un modelo montado sobre el chip más avanzado de la anterior generación de tarjetas Radeon; una auténtica joya para quienes busquen disfrutar a tope de los juegos. A continuación, nos encontramos con dos tarjetas con **GPU** Pág.96 X1600XT, pertenecientes a la última generación de chips Radeon de ATI. Dos soluciones muy económicas que además ofrecen un rendimiento espectacular, especialmente en lo que se refiere a escenarios reales; esto es, en la ejecución de juegos. Y para los amantes del silencio, el cuarto modelo en discordia, el Asus Extreme AX800 Silencer de Asus, que merece una mención especial por ser de las pocas tarjetas gráficas del mundo que no utilizan un ruidoso ventilador para evacuar el exceso de calor que producen la memoria y, sobre todo, el procesador gráfico. A cambio, eso sí, presenta un aparatoso disipador de curioso diseño, aunque obviamente es mayor el beneficio obtenido por la ausencia de ruido que la dificultad para situarlo en algunas torres de PC muy limitadas de espacio.

ASÍ QUEDAN...



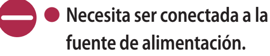
1. His Radeon X850XT IceQ II
2. Sapphire X1600XT 256M
3. MSI X1600XT-T2D256E
4. Asus Extreme AX800 Silencer

Puesto 1 — His Radeon X850XT IceQ II



- Buena definición de la imagen.
- Velocidad de juego muy elevada a 1024 x 768 píxeles.
- Velocidad de juego muy elevada a 1280 x 1024 píxeles.
- Salida de Vídeo Compuesto.
- Salida S-Vídeo.
- Salida HDTV.
- «Flat Out» y «Dungeon Siege» de regalo con la tarjeta.





- Necesita ser conectada a la fuente de alimentación.
- Por su tamaño, ocupa una segunda ranura de expansión.

El modelo de His, como le sucede a muchas tarjetas, necesita conectarse a la fuente de alimentación del ordenador. Lamentablemente, el emplazamiento de dicha conexión no es el más idóneo, por lo que no sería de extrañar que al desconectarla acabemos por dañarla.

HIS, Tel. 91 329 12 77

Nota:	Notable
Precio/Calidad:	Bien
Precio:	269€

Puesto 2 — Sapphire X1600XT 256M GDDR3 PCI-E



- Buena definición de la imagen.
- Velocidad de juego elevada a 1024 x 768 píxeles.
- Velocidad de juego elevada a 1280 x 1024 píxeles.
- Salida de Vídeo Compuesto.
- Salida S-Vídeo.
- Salida HDTV.
- Manual de usuario aceptable.



- No se incluye adaptador para Vídeo Compuesto y S-Vídeo.
- No incluye ningún juego o aplicación adicional.

Cuenta con tres salidas de señal diferentes y, además, a la de **S-Vídeo** Pág.96 se le pueden acoplar los múltiples adaptadores que vienen incluidos con la propia tarjeta. Uno de ellos, por ejemplo, nos permitirá enviar la señal de la tarjeta gráfica a una pantalla **HDTV** Pág.96 de alta definición.

Sapphire, www.sapphiretech.com/sp

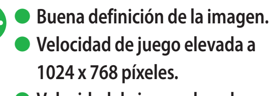
Nota:	Bien
Precio/Calidad:	Suficiente
Precio:	189€



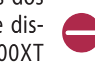


Puesto 3 — MSI X1600XT-T2D256E





- Buena definición de la imagen.
- Velocidad de juego elevada a 1024 x 768 píxeles.
- Velocidad de juego elevada a 1280 x 1024 píxeles.
- Salida de Vídeo Compuesto.
- Salida S-Vídeo.
- Salida HDTV.
- «Colin McRae Rally 2005» de regalo con la tarjeta.



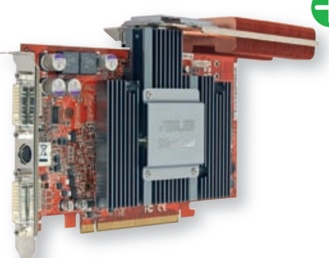
- El manual de usuario resulta algo confuso.

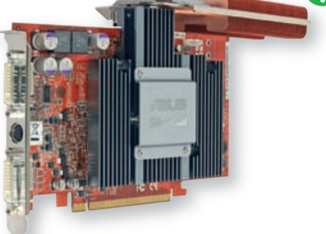
Puesto que las dos salidas de que dispone la X1600XT de MSI son **DVI** Pág.96 (digitales), necesitaremos un adaptador DVI a **VGA** Pág.96 para poder enviar la imagen a un monitor **CRT** Pág.96 o **TFT** Pág.96 con entrada analógica. Por fortuna, éste viene incluido con la propia tarjeta gráfica.

MSI Technologies, Tel. 93 474 29 09

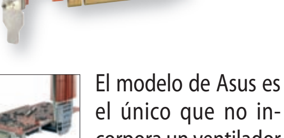
Nota:	Notable
Precio/Calidad:	Notable
Precio:	209€

Puesto 4 — Asus Extreme AX800 Silencer





- Buena definición de la imagen.
- Velocidad de juego elevada a 1024 x 768 píxeles.
- Salida de Vídeo Compuesto.
- Salida S-Vídeo.
- «Poject Snowblind» y «Xpand Rally» de regalo con la tarjeta.
- Dispone de un prolongado período de garantía.



- Velocidad de juego algo baja a 1280 x 1024 píxeles.
- El manual de usuario resulta algo confuso.



El modelo de Asus es el único que no incorpora un ventilador en el sistema de refrigeración, ya que evacua todo el calor generado por la **GPU** Pág.96 a través de un potente disipador de curioso diseño. Gracias a eso, además, el nivel de ruido que produce es nulo. ¡Toda una innovación!

Asus, Tel. 902 889 688



Nota:	Notable
Precio/Calidad:	Bien
Precio:	229€

LAS PRUEBAS DE RENDIMIENTO

Actualizamos el laboratorio ¿Funciona en tu PC?

En PC no hay fórmulas infalibles para saber si un programa funciona o no, pero tras 48 pruebas por juego en nuestro laboratorio, estamos en disposición de dar unos consejos.



EL LABORATORIO

1 La proliferación de juegos cada vez más avanzados en el entorno del PC ha provocado que muchos usuarios hayan tenido que mejorar sus equipos en muy poco tiempo. Los avanzados efectos que incorporan los juegos hacen necesario que procesador, memoria, disco duro y tarjeta gráfica se alíen para evitar ralentizaciones. Por ese motivo, en nuestro laboratorio se testean los juegos en numerosas configuraciones distintas, con objeto de valorar de qué modo se comportan todas las novedades sobre cada una de ellas.

LOS EQUIPOS

2 El laboratorio está formado por 24 equipos que hemos divido en tres segmentos diferenciados básicamente por la potencia de cada uno de ellos. El superior está formado por ocho ordenadores con procesador Pentium 4 a 3, 3,2 y 3,4 GHz; Intel Celeron a 2,66 y 2,80 GHz; y AMD a 2800+, 3000+ y 3200+ con tarjetas gráficas de última generación GeForce y Radeon. Además, todos los juegos se prueban en 13 tarjetas de sonido distintas.

LOS TEST

3 En la actualidad obtenemos 48 resultados, ya que llevamos a cabo dos pruebas sobre cada una de las 24 configuraciones. La primera se realiza tras la instalación, dando completa libertad al juego para que se regule según las prestaciones del ordenador. En la segunda, más exigente, configuramos el juego a una resolución de 1024x768 y 32 bits de profundidad de color.

EL RESULTADO

4 Por este motivo, el resultado de las tablas es realmente exigente. Cada segmento de ordenadores afecta en un 40% a la nota obtenida en la Prueba de Rendimiento de Vídeo, salvo el Inferior que lo hace en un 20%. De ahí que cada PC influya en la nota en un porcentaje distinto según el número de ordenadores que forman parte del segmento. Así, por ejemplo, los ordenadores del grupo inferior afectan un 0,43% frente al 0,54 del superior. Este porcentaje se calcula hallando el 20% de 10,8 y dividiendo el resultado por 5, que es el número de ordenadores que componen el segmento inferior. La fórmula es sencilla: 10,8/100=0,108*20= 2,16/5=0,43. No se recompensa en ningún caso el hecho de que un determinado juego haya sido optimizado para funcionar bajo Windows XP, exclusivamente, o Windows 98.

LAS PRUEBAS

5 Como ya se ha comentado, el laboratorio cuenta con 24 ordenadores que gozan de varios tipos de familias de procesadores con el fin de reflejar los modelos más extendidos en el ámbito doméstico. Para realizar los Test disponemos de seis monitores desde los que es posible controlar hasta cuatro ordenadores a la vez, por medio de un original sistema de switch que gestionan también el ratón y el teclado. De esta forma, podemos realizar en un tiempo récord los análisis más exigentes a los que puede ser sometido un juego. Los resultados los tenéis en las siguientes páginas.



LOS ORDENADORES QUE FORMAN EL LABORATORIO DE COMPUTER HOY JUEGOS

SEGMENTO SUPERIOR



En este grupo se engloban los procesadores más avanzados con menos de año y medio de vigencia

Otros procesadores de este segmento:
Pentium 2,66 GHz, 2,8 GHz, 3,2 GHz, 3,4 GHz y AMD XP 2800+, 3000+ y 3200+.

SEGMENTO MEDIO



En este grupo se engloban los procesadores más populares con, al menos, tres años de vigencia.

Otros procesadores de este segmento:
Pentium III 1GHz, Pentium 4 1,2GHz, 1,4GHz y AMD XP 1200+, 1400+ y 1600+.

SEGMENTO INFERIOR



Segmento que engloba los procesadores montados en PC con un mínimo de seis años de vida.

Otros procesadores de este segmento:
Pentium II y III 450, 500, 550, 600, 650, 700, 750, 800MHz y AMD Athlon 650 y 800.

DATOS DEL JUEGO

NOMBRE DEL JUEGO
ENLACE PÁG. TEST / PÁG. TRUCOS (si los hubiera)
TIEMPO MEDIO DE INSTALACIÓN (promedio de los 24 ordenadores del Laboratorio)

REQUISITOS MÍNIMOS (REC. POR EL FABRICANTE)

En este apartado se detallan los requisitos mínimos recomendados por el fabricante, con la intención de que podáis compararlos con los resultados obtenidos en nuestro laboratorio. Así, es posible conocer si estos requisitos se ajustan a la realidad o si son tan mínimos que es imposible poner el juego en funcionamiento.

PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 24 CONFIGURACIONES			10,8%
	PROCESADOR-MEMORIA	TARJETA DE VÍDEO 1	
STO. INFERIOR	WINDOWS 98 SECOND EDITION		
STO. INFERIOR	Intel Pentium III 600 MHz / 128 MB	Creative 3D Blaster Riva TNT2 M64 32 MB	0,43%
STO. INFERIOR	Intel Pentium III 600 MHz / 128 MB	ATI Radeon 7200 64 MB	0,43%
STO. INFERIOR	Intel Pentium III 600 MHz / 128 MB	Hercules 3D Prophet 4500 64 MB	0,43%
STO. INFERIOR	AMD Athlon 700 MHz / 128 MB	ATI Radeon 7200 64 MB	0,43%
STO. INFERIOR	AMD Athlon 700 MHz / 128 MB	Hercules 3D Prophet 4500 64 MB	0,43%
SEGMENTO MEDIO	WINDOWS XP HOME EDITION		
SEGMENTO MEDIO	Intel Pentium 4 1,53 GHz / 256 MB	ATI Radeon 9000	0,39%
SEGMENTO MEDIO	Intel Pentium 4 1,53 GHz / 256 MB	ATI Radeon 7500	0,39%
SEGMENTO MEDIO	Intel Pentium 4 1,53 GHz / 256 MB	ATI Radeon 8500	0,39%
SEGMENTO MEDIO	Intel Pentium 4 1,53 GHz / 256 MB	GeForce4 MX 440	0,39%
SEGMENTO MEDIO	Intel Pentium 4 1,53 GHz / 256 MB	GeForce4 Ti 4200	0,39%
SEGMENTO MEDIO	AMD XP 1800+ 1,53 GHz / 256 MB	GeForce FX 5200	0,39%
SEGMENTO MEDIO	AMD XP 2200+ 1,79 GHz / 256 MB	ATI Radeon 9200	0,39%
SEGMENTO MEDIO	AMD XP 2400+ 1,87 GHz / 256 MB	GeForce FX 5600 128 DDR	0,39%
SEGMENTO MEDIO	AMD XP 2800+ 2,07 GHz / 512 MB	Sapphire Radeon 9600 128 MB	0,39%
SEGMENTO MEDIO	Intel Pentium 4 2,66 GHz / 512 MB	ATI Radeon 9200	0,39%
SEGMENTO MEDIO	Intel Pentium 4 2,80 GHz / 512 MB	Sapphire Radeon 9600 128 MB	0,39%
SEG. SUPERIOR	Intel Celeron 2,66 GHz / 512 MB	Asus V9570GETD GF FX 5700 LE 256 MB	0,54%
SEG. SUPERIOR	Intel Celeron 2,80 GHz / 512 MB	Sapphire Radeon 9600 256 MB	0,54%
SEG. SUPERIOR	AMD Sempron 2800+ 2 GHz / 512 MB	Asus V9570GETD GF FX 5700 LE 256 MB	0,54%
SEG. SUPERIOR	Intel Pentium 4 HT Presscott 3 GHz / 512 MB	PowerColor X300 256 MB (PCI-Express)	0,54%
SEG. SUPERIOR	AMD Athlon 64 3000+ 2,1 GHz / 512 MB	Sapphire Radeon 9600 256 MB	0,54%
SEG. SUPERIOR	Intel Pentium 4 HT Presscott 3,20 GHz / 1 GB	ATI Radeon 9800 PRO Atlantis 128 MB	0,54%
SEG. SUPERIOR	AMD Athlon 64 3200+ 2,2 GHz / 1 GB	ASUS GeForce 6800 128 MB	0,54%
SEG. SUPERIOR	Intel Pentium 4 HT Presscott 3,40 GHz / 1 GB	HIS RX800 PRO 256 MB (PCI-Express)	0,54%

TARJETA DE VÍDEO

Si se produce alguna incompatibilidad reseñable, o si existe algún fallo que impide jugar con comodidad, será reseñado y explicado si con ello es posible aclarar el origen del problema. Pero muchas veces tal vez no exista otro remedio que cambiar de tarjeta.

PROCESADOR

En los últimos años los procesadores habían ocupado un segundo plano ya que la potencia gráfica era responsabilidad exclusiva de la tarjeta gráfica. Como la tendencia parece cambiar, aquí indicaremos si un procesador es apto o no para ejecutar un juego.

MEMORIA

Muchas veces este parámetro es fundamental ya que una de las primeras cosas que hace cualquier juego es chequear la cantidad de memoria instalada en nuestro PC.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE EN TU EQUIPO

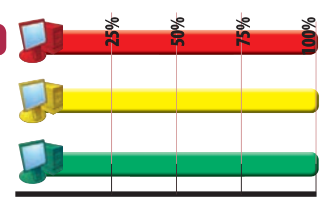
Si existe algún remedio a la imposibilidad de jugar en condiciones con un determinado título, se reflejará aquí. Casi siempre, los remedios tendrán que ver con la configuración del programa para ser ejecutado con un grado de calidad gráfica inferior al ideal. Con estas soluciones podremos jugar, pero pagando el alto precio de perder la vistosidad de sus texturas, la resolución de pantalla o limitando los efectos especiales.

DISPONIBILIDAD DE ACTUALIZACIÓN

Si existe una actualización del juego podréis saber exactamente qué soluciona y si ese remedio arregla los errores que hayamos podido detectar en el laboratorio. Si no existe actualización en el momento de escribir estas líneas, os remitiremos a la página oficial.

RENDIMIENTO EN GRÁFICOS

Las gráficas tienen la finalidad de resumir el grado de compatibilidad tras obtener una media de los Test de rendimiento, por segmentos de ordenadores. La gráfica adjunta muestra el ideal de compatibilidad.





COMMANDOS STRIKE FORCE

Test pág. 30

Trucos pág. 62

LARGO (16'36'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000/XP · Pentium 4 1,8 GHz · 512 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 2,85 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con Windows 2000/XP · Tarjeta gráfica de 64 MB · Lector DVD 4x.

		5,62
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
A saltos	A saltos	3,00
No funciona	No funciona	0,00
A saltos	A saltos	3,00
Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
Ralentización leve	Ralentizado	7,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

El archivo léeme advierte que si aparece el mensaje de error: "La aplicación Commandos Strike Force.exe ha intentado acceder a la dirección de memoria xxxx:xxxx a la que no puede tener acceso", reinstalemos los últimos driver de la tarjeta.

PROCESADOR

Se nos informa de que si hemos hecho "overcloking" en nuestro procesador, es decir, si lo hemos forzado para aumentar su potencia, «Commandos Strike Force» prodría bloquearse y volverse muy inestable.

MEMORIA

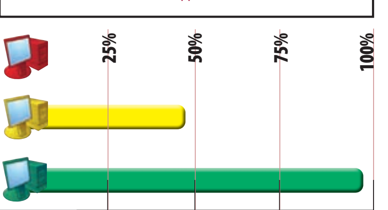
A pesar de que hemos verificado en el laboratorio que funciona con 256 MB, irá mucho más fluido si tenemos al menos 512 MB de memoria en nuestro PC.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Eidos nos recomienda que nos abstengamos de tener otros programas abierto cuando juguemos a «Commandos Strike Force». Antivirus, utilidades y protectores de pantalla pueden provocar un deterioro del sistema cuando utilices el software de juego y pueden provocar conflictos con los recursos del sistema, causando probablemente fallos e interrupciones.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en la dirección:
www.eidosinteractive.co.uk/support/index.html





STAR WARS EL IMPERIO EN GUERRA

Test pág. 34

MEDIO (10'02'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000 / XP Pentium III 1 GHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 2 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con Directx 9.0c · Tarjeta gráfica de 32 MB compatible con Direct 3D · Lector DVD 8x.

		4,40
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Pese a ser un juego ciertamente compatible requiere el uso de una tarjeta bastante potente para mover todos los gráficos con suavidad tal y como hemos comprobado a conciencia en el laboratorio de Computer Hoy Juegos.

PROCESADOR

Debido a la gran cantidad de procesos que debe realizar este programa, la velocidad y potencia del procesador es uno de los factores más importantes para jugar fluidamente. Cumplir los requisitos mínimos es necesario.

MEMORIA

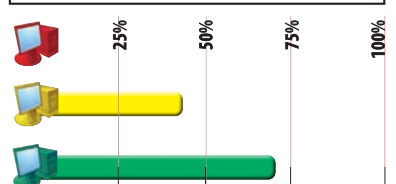
En un título como este lo mejor es cumplir a pies juntillas los requisitos mínimos e incluso doblarlos, ya que procesa gran cantidad de información y datos.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Bajar la resolución y todos los detalles gráficos es la mejor opción que tendremos a nuestra disposición para que funcione correctamente. Además, si nuestros controladores gráficos no son los últimos es muy probable que nos encontremos con fallos gráficos graves que dificultarán el devenir de las partidas, por lo que es necesario actualizarlos.

ACTUALIZACIONES

Si estamos conectados a Internet el juego buscará automáticamente la última actualización que esté disponible.





RAINBOW SIX LOCKDOWN

Test pág. 38

LARGO (18'32'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows XP Pentium 4 1,5 GHz o similar · 512 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 6 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible · Tarjeta de vídeo 3D de 64 MB · Lector DVD 4x.

		6,16
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
Hay parones	Hay parones	4,00
No funciona	No funciona	0,00
A saltos	Hay parones	3,50
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Hay parones	Hay parones	4,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

El fabricante nos recomienda que si encontramos algún problema con las tarjetas ATI x800 debemos instalar los driver más recientes, ya que esto nos permitirá poner las texturas al máximo y disfrutar a tope de la calidad gráfica del juego.

PROCESADOR

A pesar de que el fabricante nos recomienda un procesador de casi 1,5 GHz, hemos ratificado en el laboratorio que bastará con uno de 1 GHz para jugar correctamente, eso sí, siempre y cuando la tarjeta gráfica acompañe.

MEMORIA

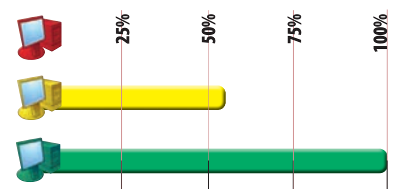
Contar con el mínimo recomendable, 512 MB, supondrá tener que reducir la calidad de las texturas y otros efectos, por lo que es recomendable tener el doble.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Si tienes problemas de rendimiento, prueba a bajar la resolución de la pantalla y selecciona texturas de menor calidad de detalle. Si a pesar de todo el sistema sigue yendo algo lento, piensa en desactivar los filtros o el procesamiento de efecto. Será un sacrificio pues el juego se verá algo peor, pero en contrapartida funcionará fluidamente.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en la dirección:
www.ubisoft.com





GETTING UP CONTENTS UNDER PRESSURE

Test pág. 40

MEDIO (13'01'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000/XP · Pentium 4 1,8 GHz · 512 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 3 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX9 · Tarjeta gráfica de 64 MB compatible T&L por hardware · Lector DVD 6x.

		7,38
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Fluido	10,00
Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Desde el archivo Léeme del juego se nos advierte que las tarjetas de vídeo con T&L por hardware que no sean compatibles con "shaders", como la GeForce 4 MX o la familia Intel Extreme Graphics, no podrán utilizarse.

PROCESADOR

Resulta esencial cumplir los requisitos mínimos en este apartado, ya que si no este título no funcionará correctamente. De todos modos, lo más recomendable es que exceda de 1,5 GHz de velocidad para no encontrarnos con ningún problema.

MEMORIA

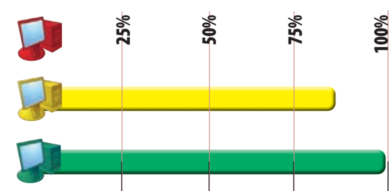
A pesar de contar con escenarios cerrados en los que no hace falta una gran cantidad de memoria, todo lo que ha sido bajar de la recomendada ha dado paso a ralentizaciones.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Pocas opciones tendremos en caso de enfrentarnos a algún tipo de fallo o problemas de fluidez. Desde el archivo Léeme se nos advierte que al minimizar, maximizar o cambiar de aplicación en Windows, pueden producirse gran cantidad de problemas y que, por tanto, se recomienda evitar las siguientes funciones: ALT+TAB, CTRL+ESC, CTRL+ALT+SUPR.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en la dirección:
www.atari.com/gettingup/flash.php?langcode=es



LAS PRUEBAS DE RENDIMIENTO

DATOS DEL JUEGO

NOMBRE DEL JUEGO

ENLACE PÁG. TEST / PÁG. TRUCOS (Si los hubiera)

TIEMPO MEDIO DE INSTALACIÓN (promedio de los 24 ordenadores del Laboratorio)

REQUISITOS MÍNIMOS (REC. POR EL FABRICANTE)

En este apartado se detallan los requisitos mínimos recomendados por el fabricante, con la intención de que podáis compararlos con los resultados obtenidos en nuestro laboratorio. Así, es posible conocer si estos requisitos se ajustan a la realidad o si son tan mínimos que es imposible poner el juego en funcionamiento.



CRASHDAY

Test pág. 42

CORTO (7'37'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000 / XP Pentium 4 1.5 GHz · 512 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 1 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con Directx 9.0c· Tarjeta gráfica de 64 MB compatible con Direct 3D · Lector DVD 4x.



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Test pág. 44

LARGO (16'33'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows XP Pentium 4 1,2 GHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 3,5 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible · Tarjeta gráfica de 64 MB · Lector CD 4x.



BLOODRAYNE II

Test pág. 46

MEDIO (10'23'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98/2000/ME/XP · Pentium III 1 GHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 500 MB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible · Tarjeta gráfica compatible con DirectX 8.1 · Lector DVD 4x.

	PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 24 CONFIGURACIONES		10,8%	Crashday		5,96	Tony Hawk's American Wasteland		5,96	BloodRayne II		7,05
	PROCESADOR-MEMORIA	TARJETA DE VÍDEO 1		RES. POR DEFECTO	1024x768x32		RES. POR DEFECTO	1024x768x32		RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
STO. INFERIOR	WINDOWS 98 SECOND EDITION											
	Intel Pentium III 600 MHz / 128 MB	Creative 3D Blaster Riva TNT2 M64 32 MB	0,43%	No funciona	No funciona	0,00	No funciona	No funciona	0,00	No funciona	No funciona	0,00
	Intel Pentium III 600 MHz / 128 MB	ATI Radeon 7200 64 MB	0,43%	No funciona	No funciona	0,00	No funciona	No funciona	0,00	No funciona	No funciona	0,00
	Intel Pentium III 600 MHz / 128 MB	Hercules 3D Prophet 4500 64 MB	0,43%	No funciona	No funciona	0,00	No funciona	No funciona	0,00	No funciona	No funciona	0,00
	AMD Athlon 700 MHz / 128 MB	ATI Radeon 7200 64 MB	0,43%	No funciona	No funciona	0,00	No funciona	No funciona	0,00	No funciona	No funciona	0,00
	AMD Athlon 700 MHz / 128 MB	Hercules 3D Prophet 4500 64 MB	0,43%	No funciona	No funciona	0,00	No funciona	No funciona	0,00	No funciona	No funciona	0,00
SEGMENTO MEDIO	WINDOWS XP HOME EDITION											
	Intel Pentium 4 1,53 GHz / 256 MB	ATI Radeon 9000	0,39%	Hay parones	Hay parones	4,00	Hay parones	Hay parones	4,00	Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
	Intel Pentium 4 1,53 GHz / 256 MB	ATI Radeon 7500	0,39%	No funciona	No funciona	0,00	No funciona	No funciona	0,00	Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
	Intel Pentium 4 1,53 GHz / 256 MB	ATI Radeon 8500	0,39%	A saltos	A saltos	3,00	A saltos	A saltos	3,00	Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
	Intel Pentium 4 1,53 GHz / 256 MB	GeForce4 MX 440	0,39%	No funciona	No funciona	0,00	No funciona	No funciona	0,00	Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
	Intel Pentium 4 1,53 GHz / 256 MB	GeForce4 Ti 4200	0,39%	Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00	Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00	Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
	AMD XP 1800+ 1,53 GHz / 256 MB	GeForce FX 5200	0,39%	Hay parones	Hay parones	4,00	Hay parones	Hay parones	4,00	Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
	AMD XP 2200+ 1,79 GHz / 256 MB	ATI Radeon 9200	0,39%	Ralentización leve	Ralentización leve	8,00	Ralentización leve	Ralentización leve	8,00	Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
	AMD XP 2400+ 1,87 GHz / 256 MB	GeForce FX 5600 128 DDR	0,39%	Ralentizado	Ralentización leve	7,00	Ralentizado	Ralentización leve	7,00	Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
	AMD XP 2800+ 2,07 GHz / 512 MB	Sapphire Radeon 9600 128 MB	0,39%	Ralentizado	Ralentización leve	7,00	Ralentizado	Ralentización leve	7,00	Fluido	Fluido	10,00
	Intel Pentium 4 2,66 GHz / 512 MB	ATI Radeon 9200	0,39%	Ralentización leve	Ralentización leve	8,00	Ralentización leve	Ralentización leve	8,00	Fluido	Fluido	10,00
	Intel Pentium 4 2,80 GHz / 512 MB	Sapphire Radeon 9600 128 MB	0,39%	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00
SEG. SUPERIOR	Intel Celeron 2,66 GHz / 512 MB	Asus V9570GETD GF FX 5700 LE 256 MB	0,54%	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00
	Intel Celeron 2,80 GHz / 512 MB	Sapphire Radeon 9600 256 MB	0,54%	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00
	AMD Sempron 2800+ 2 GHz / 512 MB	Asus V9570GETD GF FX 5700 LE 256 MB	0,54%	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00
	Intel Pentium 4 HT Presscott 3 GHz / 512 MB	PowerColor X300 256 MB (PCI-Express)	0,54%	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00
	AMD Athlon 64 3000+ 2,1 GHz / 512 MB	Sapphire Radeon 9600 256 MB	0,54%	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00
	Intel Pentium 4 HT Presscott 3,20 GHz / 1 GB	ATI Radeon 9800 PRO Atlantis 128 MB	0,54%	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00
	AMD Athlon 64 3200+ 2,2 GHz / 1 GB	ASUS GeForce 6800 128 MB	0,54%	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00
	Intel Pentium 4 HT Presscott 3,40 GHz / 1 GB	HIS RX800 PRO 256 MB (PCI-Express)	0,54%	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00	Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Si se produce alguna incompatibilidad reseñable, o si existe algún fallo que impide jugar con comodidad, será reseñado y explicado si con ello es posible aclarar el origen del problema. Pero muchas veces tal vez no exista otro remedio que cambiar de tarjeta.

Crashday: El archivo léeme recomienda si nuestra tarjeta gráfica tiene 64 MB de RAM que utilicemos la opción "very low" y bajemos la resolución para que el juego se muestre más fluido.

Tony Hawk's American Wasteland: Es compatible con todas las tarjetas del laboratorio mientras cumplan los requisitos mínimos. Debemos destacar que cuanta más potencia tenga, más fluidez alcanzaremos.

BloodRayne II: El archivo readme advierte que BloodRayne 2 precisa una tarjeta de vídeo con tecnología T&L (Transformación e iluminación). Si la tarjeta no dispone de esta cualidad, el juego no se ejecutará.

PROCESADOR

En los últimos años los procesadores habían ocupado un segundo plano ya que la potencia gráfica era responsabilidad exclusiva de la tarjeta gráfica. Como la tendencia parece cambiar, aquí indicaremos si un procesador es apto o no para ejecutar un juego.

Crashday: Existe una relación directamente proporcional entre la tarjeta gráfica y el procesador. Cuanto menos velocidad tengamos en la CPU más ralentizaciones encontraremos.

Tony Hawk's American Wasteland: Pieza fundamental para quienes no dispongan de una tarjeta gráfica potente, pues compensará. Cuanta más velocidad, más calidad y garantías de funcionamiento encontraremos.

BloodRayne II: En nuestra pruebas ha funcionado con configuraciones ligeramente inferiores a los 1,5 GHz, pero con una apreciable perdida de velocidad. Así que mejor cumplir los requisitos mínimos.

MEMORIA

Muchas veces este parámetro es fundamental ya que una de las primeras cosas que hace cualquier juego es chequear la cantidad de memoria instalada en nuestro PC.

Crashday: En un juego de estas características es preferible doblar los requisitos mínimos, ya que procesa gran cantidad de información y datos.

Tony Hawk's American Wasteland: Los 256 MB de memoria que nos exigen los requisitos mínimos son suficientes para que funcione bien, bajar de ahí es perder rendimiento.

BloodRayne II: Cuando bajamos de la configuración mínima recomendada, el juego se ve afectado y presenta parones y tiempos de carga excesivos.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE EN TU EQUIPO

Si existe algún remedio a la imposibilidad de jugar en condiciones con un determinado título, se reflejará aquí. Casi siempre, los remedios tendrán que ver con la configuración del programa para ser ejecutado con un grado de calidad gráfica inferior al ideal. Con estas soluciones podremos jugar, pero pagando el alto precio de perder la vistosidad de sus texturas, la resolución de pantalla o limitando los efectos especiales.

Crashday: El archivo léeme realiza diferentes recomendaciones para mejorar el rendimiento global del juego, como reiniciar nuestro PC para limpiar la memoria RAM si ha estado encendido mucho tiempo, jugar sin programas en segundo plano o desactivar el sonido durante la partida.

Tony Hawk's American Wasteland: No tenemos un abanico de opciones de configuración demasiado extenso, si observamos que no va del todo fluido podemos apagar cualquiera de las opciones gráficas avanzadas que esté desde el menú que podemos encontrar al iniciar el juego desde el acceso directo.

BloodRayne II: Desde el archivo readme, se nos advierte que debemos contar con un pad de control con dos joysticks analógicos además de un mando digital con los botones L/R para poder disfrutar del juego. Con cualquier otro periférico que no cumpla estos requisitos no funcionará.

DISPONIBILIDAD DE ACTUALIZACIÓN

Si existe una actualización del juego podréis saber exactamente qué soluciona y si ese remedio arregla los errores que hayamos detectado en el laboratorio. Si no existe actualización en el momento de escribir estas líneas, os remitiremos a la página oficial.

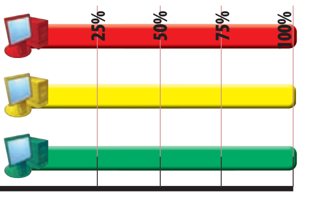
Crashday: Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en: www.es.atari.com

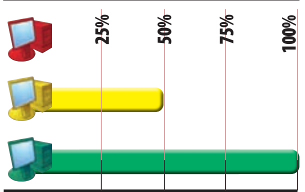
Tony Hawk's American Wasteland: Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en: www.activision.com

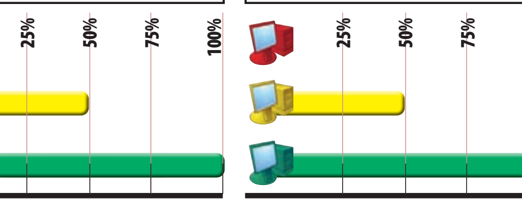
BloodRayne II: Por el momento, no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en: www.bloodrayne2.com/downloads.php

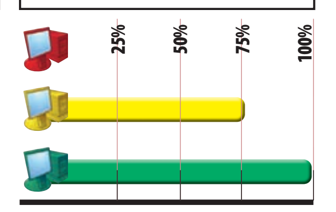
RENDIMIENTO EN GRÁFICOS

Las gráficas tienen la finalidad de resumir el grado de compatibilidad tras obtener una media de los Test de rendimiento, por segmentos de ordenadores. La gráfica adjunta muestra el ideal de compatibilidad.











STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT PULSE

Test pág. 48

CORTO (7'35'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000 / XP Pentium III 1,2 GHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 4 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX · Tarjeta gráfica 64 MB compatible con Direct3D · Lector DVD 4x.

		5,45
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
Fluido	Fluido	10,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Ha fallado con la mayoría de las tarjetas del laboratorio, salvo con las más potentes como las ATI X800. Con las GeForce 4 Ti y superior el juego funcionaba perfectamente.

PROCESADOR

Se recomienda tener un procesador de más potencia que los 1,2 GHz recomendados para evitar tiempos de carga tediosos y ralentizaciones en determinados puntos del juego.

MEMORIA

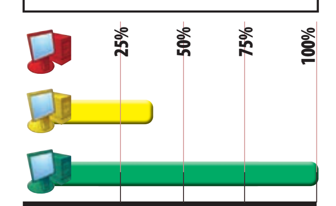
Se aconseja usar más de 256 MB de RAM para no sufrir parones y tiempos de carga demasiado largos. Cuanta más mucho mejor.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Lo más útil es instalar los últimos driver de nuestra tarjeta gráfica. Si nuestro problema son las continuas ralentizaciones, deberíamos tratar de bajar la resolución del juego hasta el mínimo, cambiar la profundidad de color a 16 bits y reducir la calidad gráfica general del juego.

ACTUALIZACIONES

Por el momento, no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en: www.thq.com





GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Test pág. 52

LARGO (19'04'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 2000/XP · Pentium III 1 GHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 3,6 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible · Tarjeta gráfica compatible con DirectX 9 de 64 MB· Lector de DVD 4x

		7,27
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
Ralentización leve	Ralentizado	7,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
Ralentizado	Ralentizado	6,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Ralentización leve	Fluido	9,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

El Readme advierte que las tarjetas de ATI que usan controladotes gráficos de la serie 4.x pueden cometer errores con un efecto de distorsión de color. Se soluciona actualizando a la serie 5.x.

PROCESADOR

Si no cumplimos con los requisitos mínimos veremos cómo la acción se ralentiza bastante, complicando la experiencia de juego. Es conveniente que supere 1 GHz de velocidad.

MEMORIA

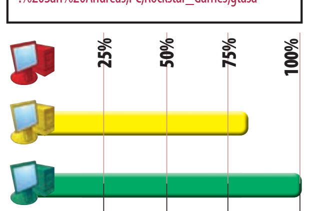
Si no disponemos de 256 MB veremos cómo la acción se ralentiza en muchos momentos del juego, influyendo en el control de la partida.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Bajar la resolución y todos los detalles gráficos es la mejor opción posible para que funcione. Además, si no disponemos de la última versión de nuestros controladotes es muy probable que se den fallos, así que habrá que actualizarlos. Aun así es un título de lo más compatible.

ACTUALIZACIONES

Actualiza a 1.01 http://techsupport.rockstargames.com/rockstarsupport/req_support_detail.php?section=patches&product=191,3,Grand%20Theft%20Auto:%20San%20Andreas,PC,Rockstar_Games,gtasa





STAR WARS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II

Test pág. 53

LARGO (15'26'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98 SE / 2000 / ME / XP Pentium III 1 GHz · 128 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 2,4 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX · Tarjeta gráfica 32 MB compatible con Direct3D · Lector CD/DVD 4x

		7,73
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
A saltos	A saltos	3,00
No funciona	No funciona	0,00
A saltos	A saltos	3,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Fluido	10,00
Ralentización leve	Ralentización leve	8,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Para jugar, es necesario una tarjeta compatible con el motor de Iluminación y Transformación. Si no disponemos de esta tecnología el juego no arrancará por mucho empeño que pongamos.

PROCESADOR

El procesador es un eslabón clave en este programa, por lo que contar con menos de lo recomendado por el fabricante dará paso a ralentizaciones bruscas en mitad de la partida.

MEMORIA

Los 128 MB de los requisitos mínimos son más que suficientes para que funcione correctamente,. Bajarlos es perder rendimiento.

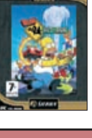
CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Es recomendable en los ordenadores del segmento medio e inferior, ejecutar el juego a una resolución de 800x600 ó 640x480. Con las tarjetas que no soporten la tecnología T&L poco podemos hacer, exceptuando la posibilidad de utilizar la aplicación conocida como 3DAnalyze.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Para consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en: www.kotor2.com

25% 50% 75% 100%



LOS SIMPSONS HIT & RUN

Test pág. 54

LARGO (17'28'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98/ME/2000/XP · Pentium II 700 MHz · 192 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 2,2 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible con DirectX 8.1 · Tarjeta gráfica de 32 MB · Lector CD/DVD

		8,80
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Fluido	10,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Fluido	10,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

TARJETA DE VÍDEO

Según el fabricante estas tarjetas dan problemas: Sis730, 650, 315, Intel Extreme Graphics 845/865, ATI Radeon 7500, 8500, Martos Parhelia y las ATI Radeon All-In-Wonder 9000 y 9200.

PROCESADOR

A resoluciones como 640x480 el programa funciona correctamente en configuraciones inferiores a las recomendas, aunque bajar de los requisitos mínimos será topar con ralentizaciones.

MEMORIA

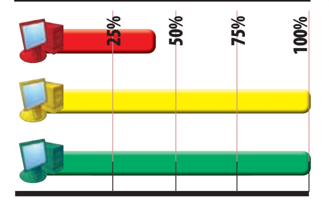
Los 192 MB de memoria que pide sólo se aplican a Windows 98, ya que en los sistemas operativos 2000/ME/XP consume más memoria.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

Si usamos un software antivirus mientras jugamos es posible que experimentemos problemas de estabilidad. Se recomienda cerrar todas las aplicaciones y desactivar el antivirus. El chipset de la tarjeta gráfica puede dar problemas si está integrado en la placa madre.

ACTUALIZACIONES

Por el momento no existen actualizaciones disponibles. Par consultar futuras descargas es aconsejable visitar su página web en: http://simpsons.vu-games.com/es/index.html





DAY OF DEFEAT

Test pág. 50

CORTO (5'51'')

REQUISITOS MÍNIMOS

Windows 98/2000/ME/XP · Pentium 1,2 GHz · 256 MB de memoria RAM · Teclado y Ratón · 4,5 GB de espacio en disco duro · Tarjeta de sonido compatible 16 bit · Tarjeta gráfica aceleradora de 32 MB · Lector DVD 4x

		8,69
RES. POR DEFECTO	1024x768x32	
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
No funciona	No funciona	0,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Ralentización leve	9,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Ralentización leve	9,00
Ralentización leve	Ralentizado	7,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00
Fluido	Fluido	10,00

CONEXIÓN A INTERNET

Funciona con todas las conexiones, pero con un módem de 56k se amplían las cargas y picos de lag.

PUERTOS NECESARIOS PARA CONECTAR

Sin problemas para conectar a los servidores, pero si poseemos un cortafuegos o un router que nos impide acceder la solución está en: www.dayofdefeat.com/Manual/support.htm

TARJETA DE VÍDEO

Como hemos podido comprobar en el laboratorio de Computer Hoy Juegos, este título solo funcionará con tarjetas que integren T&L.

PROCESADOR

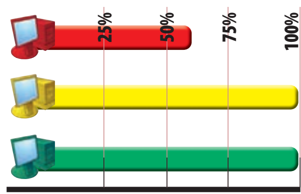
Dependiendo de la tarjeta gráfica que utilicemos, tendrá más o menos transcendencia. Eso sí, todo lo que sea bajar de los requisitos mínimos significará encontrar ralentizaciones.

CONSEJOS PARA QUE FUNCIONE

No hemos detectado problemas en ninguno de los equipos que tienen el sistema operativo XP, pero en caso de que suframos algún tipo de error debemos probar a instalar la última versión de DirectX.

ACTUALIZACIONES

Al ejecutar «Day of Defeat», el propio programa buscará automáticamente la última versión disponible del juego.



El uso masivo de Internet para jugar o comunicarse ha extendido el uso de los headset, conjunto de auriculares y micrófono.

Auriculares para juegos

Oigo voces en mi cabeza

¿No sería genial comunicarse por voz con tus compañeros de juego en vez de tener que recurrir al siempre tedioso y poco práctico chat? Es posible... es sencillo.

La masiva invasión de Internet de banda ancha en los hogares de todo el mundo, especialmente a través de las líneas ADSL DIC, ha alterado de manera muy significativa nuestra cotidianidad y el modo en que hacemos uso de las cosas que nos rodean en nuestra vida diaria, especialmente todo aquello relacionado con la informática y las comunicaciones. De hecho, la funcionalidad de muchos de los elementos habituales de un ordenador se ha transformado para adaptarse a los beneficios de una red como Internet. Es el caso de los auriculares, que originariamente tan sólo servían para disfrutar de música y sonido sin molestar a quienes nos rodeaban; hoy, sin embargo, la suma de auriculares y micrófono nos permite establecer comunicaciones por voz con cualquier parte del mundo y en tiempo real, bien a través de un software especial como Messenger o Skype, o en las conversaciones con compañeros de equipo o rivales en juegos online.

CÓMO INSTALAR PERIFÉRICOS

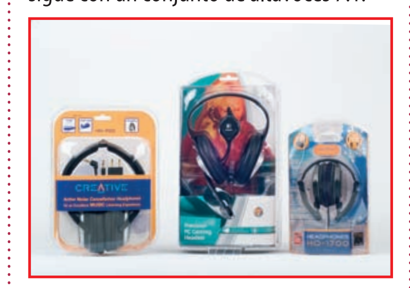
Volante	CHJ57
Pad de control	CHJ58
Mando Xbox 360	CHJ59
Joystick	CHJ60
Auriculares	**CHJ61**
Joystick y Palanca de gases	CHJ62
WebCam	CHJ63

Comunicarse por voz a través de Internet es una tarea tan sencilla como poco extendida.

Auriculares y Headsets

Dado que el inglés es el idioma natural de la informática, a partir de ahora nos referiremos a los auriculares con micrófono incorporado como headsets. Hacemos esta distinción porque dependiendo del uso que pensemos darle, debemos elegir entre adquirir unos simples auriculares para escuchar música y el sonido de los juegos o, por el contrario, hacernos con un headset, que además nos permitirá hablar con nuestros amigos. En la siguiente foto podéis ver varios modelos de Creative Labs y Logitec:

Las posibilidades que ofrece el mercado son abundantes, con gran cantidad de modelos distintos. Algunos, como las últimas creaciones de Creative Labs, los HQ-1700 y HN-700, están preparados para sacarle el máximo provecho a la tecnología X-Fi, desarrollada por la propia Creative, y con la que se obtiene un efecto de sonido envolvente 3D mejor, incluso, que el que se consigue con un conjunto de altavoces 7.1.



En el mercado podemos encontrar infinidad de auriculares y headset para todos las necesidades y bolsillos.



Se puede disfrutar de excelente sonido 3D sin un costoso conjunto de altavoces 7.1.

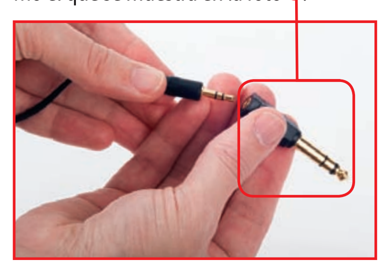
Instalación

El proceso de instalación de unos auriculares es, como podéis imaginar, extremadamente sencillo. A pesar de ello, conviene tener en cuenta un par de aspectos importantes para evitar posibles errores que pueden darse a posteriori, cuando realicemos los ajustes bajo Windows.

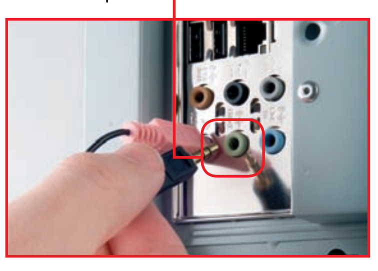
1 Si vamos a instalar unos auriculares, no tenemos más que insertar el conector jack en la salida de auriculares habilitada en la tarjeta de sonido. En este caso, se trata de una tarjeta externa con módulo de conexiones frontal.



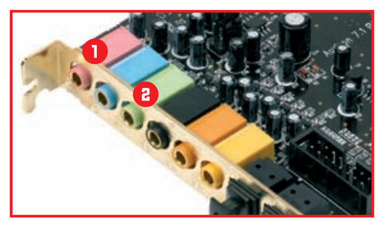
2 Si la salida de audio de nuestra tarjeta es de tipo jack 3,5 mm, será necesario utilizar un adaptador, que por lo general suele incluirse junto a los auriculares, como el que se muestra en la foto ●.



3 En caso de instalar un headset será preciso conectar dos cables a la tarjeta de sonido; uno irá a la salida del micrófono, para que el PC pueda recibir nuestra voz y demás sonidos, y el otro a la de auriculares, como en el paso 1 ●.



4 Si tenemos dificultades para encontrar el conector adecuado es conveniente recordar que casi todos los fabricantes han adoptado un código de colores, para que al usuario le sea más fácil distinguir la funcionalidad de cada conexión.



A nosotros nos bastará de momento con saber que el rosa se corresponde con el micrófono ❶, mientras el verde claro pertenece a la salida de audio ❷.

Una vez instalado, vamos a asegurarnos de que funciona correctamente. Para ello, nada mejor que utilizar las herramientas de las que disponemos en el Panel de Control del sistema operativo, como veremos a continuación:

5 Abrimos el menú Inicio pulsando sobre el botón [Inicio] y seleccionamos [Panel de control]. De todas las opciones existentes, haremos doble clic sobre el icono 'Dispositivos de sonido y audio' ● (si tenemos puesta la vista por categorías, antes deberemos pulsar sobre [Dispositivos de sonido, audio y...].



6 Hacemos clic en el botón [Propiedades avanzadas] que encontraremos en la pestaña [Volumen], dentro de la sección denominada 'Configuración del altavoz'.

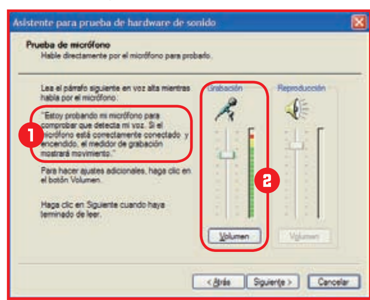
7 En la lista desplegable que aparece en la parte inferior de la ventana, seleccionamos 'Audífonos estereofónicos' ●. Con esto conseguiremos que Windows optimice el sonido para ser escuchado a través de los auriculares. Pulsamos [Aceptar].



8 Ahora vamos a la pestaña [Voz] y hacemos clic sobre el botón' [Prueba de hardware...].

9 Una vez aparezca el asistente para prueba de hardware de sonido, pulsamos el botón [Siguiente >]. Windows realizará entonces una serie de comprobaciones automáticas en las que no participaremos.

10 Leemos, en voz alta, el texto que aparece a la izquierda de la ventana ❶. Así, Windows podrá ajustar automáticamente el volumen de entrada de señal a través del micrófono ❷. Una vez hayamos terminado, pulsamos el botón [Siguiente >].



11 De nuevo, leemos el texto que se muestra a la izquierda de la ventana. En este punto deberíamos ser capaces de escuchar nuestra voz perfectamente a través de los auriculares ●.

A continuación, pichamos en [Siguiente >] y, después, en [Finalizar]. Con esto se dará por concluido el proceso de instalación y configuración del headset bajo Windows XP.

Configuración de juegos

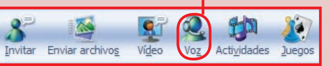
Ahora vamos a ver de qué manera podemos aprovechar la nueva funcionalidad que nos proporcionan. Lo haremos con un juego de rol online multijugador masivo como «Dungeons & Dragons Online Stormreach, que acaba de salir al mercado y dispone de chat de voz integrado.

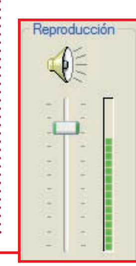
12 Nos dirigimos a la ventana de opciones de 'Audio' y activamos el chat por voz para entrar en un grupo.



13 Seleccionamos el hardware de audio que se encargará de grabar y reproducir nuestra voz. En este caso, es la tarjeta de sonido que tenemos instalada y que aparece por defecto.

14 En el menú Key Mapping elegimos la tecla o combinación de teclas que servirá para grabar nuestra voz y enviarla al chat del grupo ●.





Ahora ya sólo resta agrupar con algunos amigos o compañeros de aventura y pulsar la tecla de chat de voz (en nuestro caso [Ctrl] + [T]) cada vez que queramos hablar con ellos. En otros juegos, la forma de funcionar es parecida ●.



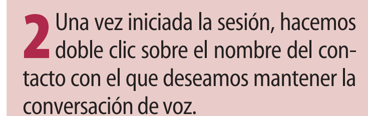
Hablar con Messenger

Una de las cosas que podemos hacer con un headset es mantener conversaciones de voz a través de programas de mensajería como MSN Messenger de Microsoft o Google Talk, aunque este último no vamos a tratarlo ya que por el momento se encuentra tan sólo en fase beta y en inglés.

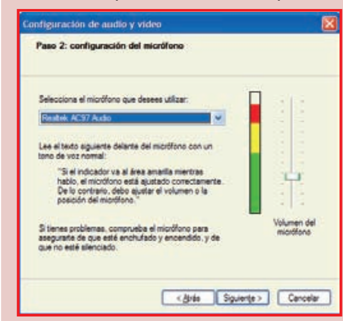
1 Iniciamos MSN Messenger (si no lo tenemos ya instalado en nuestro ordenador, podemos descargarlo desde http://messenger.msn.es).

2 Una vez iniciada la sesión, hacemos doble clic sobre el nombre del contacto con el que deseamos mantener la conversación de voz.

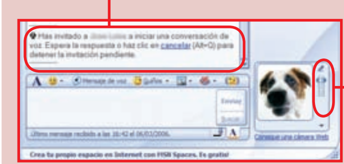
3 En la parte superior de la ventana de conversación que se abre, hacemos clic sobre el botón 'Voz' ●.



4 Si es la primera vez que utilizamos este servicio, aparecerá un asistente de configuración, semejante al que utilizamos anteriormente en el Panel de Control de Windows. Seguimos las instrucciones que se muestran en pantalla.



5 Una vez finalicemos, esperamos a que nuestro contacto acepte la conversación ●.



A la derecha de la ventana, junto a nuestro icono, tendremos el control de volumen y de micrófono ●.

Ahora sólo queda disfrutar de una comunicación por voz con una calidad de sonido mucho mejor que la de la línea telefónica. Y lo mejor de todo... ¡gratis! Por cierto, si estás interesado en realizar llamadas a todo tipo de teléfonos a través de Internet, hay programas como Skype o el propio Messenger que permiten hacerlo a muy buen precio.

La expansión «Noctámbulos» nos trae aspiraciones inéditas relacionadas con la vida "canalla" de la noche.

Aspiraciones de placer
Vive el ritmo de la noche

Algunos Sim prefieren vivir de noche y dormir los días, por tanto sus aspiraciones y deseos serán muy diferentes y estarán en función de su particular "modo de vida".

Todo Sim sueña con obtener una gran meta, que dependerá de las aspiraciones que tenga a lo largo de su vida. Hasta ahora hemos podido optar por las convencionales que ofrecía el juego principal, pero eso se acabó. Un nuevo deseo, más otro secreto, nos tentarán.



SERIE LOS SIMS 2 NOCTÁMBULOS

Las novedades de «Noctámbulos»	CHJ 56
Restaurantes para una cita	CHJ 57
Los Sims se van de ligue	CHJ 58
Los Sims se van de marcha	CHJ 59
Los nuevos tipos de Sims	CHJ 60
Nuevas aspiraciones para tus Sims	**CHJ 61**

El mundo de la noche nos trae las llamadas "aspiraciones de placer" inéditas para Sims

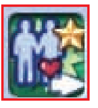
La nueva aspiración incluida en ésta última expansión tiene mucho que ver con el ambiente nocturno, como era de esperar, y se denomina: "aspiraciones de placer". Estas nuevas y peculiares expectativas van dirigidas a un tipo de Sim concreto, aquel al que le encanta salir de marcha por la noche y disfrutar a tope de los placeres de la vida. Gozar de una buena velada nocturna, un fiestón o salir a jugar a los bolos con los amigos serán algunas de las posibilidades por las que se pirre nuestro Sim.



La máxima aspiración de esta raza nocturna de Sim será convertirse en "invitado de fiestas profesional". Para alcanzar semejante status, simplemente debemos ir cumpliendo sus deseos y evitar que afloren sus clásicos miedos. Los deseos característicos de esta aspiración son los siguientes:



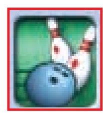
Pedirle una cita a un Sim: pulsamos encima del Sim que nos motive y seleccionamos 'Pedir.../Cita'. Dicho y hecho, nuestro deseo se cumplirá, aunque habrá que ir con cuidado porque si nos rechazan puede que ese sea precisamente nuestro miedo y perderemos puntos.



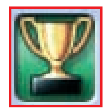
Tener una cita de ensueño: satisfecho nuestro deseo, procuraremos hacer todo lo posible para que nuestra cita alcance el máximo nivel en el citómetro. ¡A emplearse a fondo!



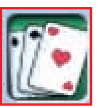
Salir a cenar con un Sim: el primer paso será invitar a un Sim a visitar un solar comunitario. Descolgando el teléfono y llamando a 'Servicios/Transportes', se nos preguntará si queremos ir solos o acompañados. Si optamos por esta segunda opción, nos aparecerá nuestro listín telefónico donde seleccionaremos nuestro compañero de velada. Una vez lleguemos al Centro Urbano, lo único que debemos hacer es entrar en cualquier restaurante y gozar de una cena inolvidable.



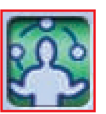
Jugar a los bolos con un Sim: iremos al Centro Urbano con nuestro grupo eventual, a una bolera que nos guste. Pinchamos sobre la pista de juego y seleccionamos 'Lanzar'. Después, hacemos clic sobre el Sim contra el que vamos a competir y marcamos 'Pedir.../que se una'.



Ganar una partida: obligatorio vencer a cualquier juego que se pueda competir, ya sean bolos, cartas...



Jugar a las cartas con un Sim: hay multitud de locales que tienen una mesa de juego. Pinchamos en ella y seleccionamos 'Jugar'.



Hacer malabarismos: cliqueamos en un bar o nevera y elegimos 'Hacer malabarismos con botellas'.

La curiosa esfera ReNoVaTec nos ayudará a conseguir las nuevas aspiraciones

Estas nuevas aspiraciones de placer conllevan también la adquisición de una serie de miedos, como el rechazo o la imposibilidad de alcanzar alguno de los deseos anteriormente citados. A pesar de todo, los Sims que pretendan sacarle todo el partido al frenesí y las emociones propias de la vida nocturna ... ¡tendrán diversión asegurada!

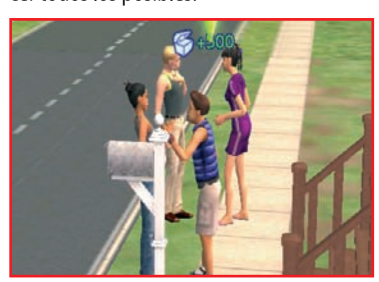
La aspiración Queso Fundido

Además de las aspiraciones que ya hemos visto, también encontramos una aspiración secreta que se produce, curiosamente, por culpa de un fallo técnico. Es muy divertida y provoca la adquisición de extravagantes deseos, en este caso algo muy poco común: los sándwiches de queso fundido.



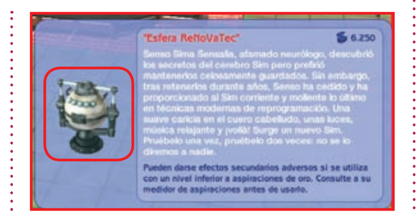
Primero vamos a ver los pasos que debemos seguir para propiciar que la máquina que provocará ese desastre técnico nos lleve a ese extraño estado mental:

1 En primer lugar, necesitamos conseguir muchos puntos haciendo realidad los deseos de nuestro Sim; habrá que acumular nada menos que 6.250. Eso significa hacer un repaso por el propio apartado de 'Deseos' y el de 'Miedos', y tratar de satisfacer todos los posibles.



2 Si queremos estar al tanto del número de puntos que llevamos acumulado, tendremos que ir a la pestaña de recompensas, a la que accedemos desde el icono situado en la esquina inferior derecha del control de mando de nuestro Sim (aquel que adopta la forma de un cofre abierto). Una vez pulsemos encima, conoceremos la cantidad de puntos que tenemos.

3 En cuanto hayamos conseguido alcanzar la tan ansiada cifra, podremos adquirir un extavagante aparato denominado 'Esfera ReNoVaTec", todo un ingenio tecnológico que nos servirá para conseguir nuestro objetivo.



4 Para que la cosa funcione, nuestro Sim debe estar bajo de ánimo y con los niveles de hambre, comodidad y energía prácticamente por los suelos.



5 Pulsamos entonces sobre la 'Esfera' y seleccionamos la opción 'Cambiar aspiraciones y afinidades'.

6 Si todo sale mal, deberá aparecer al instante un humo rojo. Entonces, nuestro Sim empezará a actuar como si estuviera realmente muy angustiado.



7 Cuando este proceso termine, todas las aspiraciones girarán en torno a los sándwiches de queso fundido.





Una vez poseamos estas nuevas aspiraciones, nuestros deseos cambiarán totalmente. Un ejemplo tan breve como ilustrativo es el siguiente:



8 Iniciamos una conversación con alguien sobre los sándwiches de queso fundido. Automáticamente, esta charla volverá locos a todos aquellos que poseen esta absurda aspiración. Conviene dejar sentado que son los únicos que poseen la opción de hablar sobre este tema.

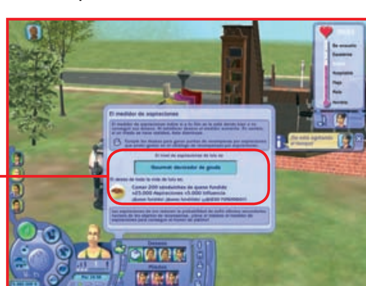


9 Prepararemos sándwiches de queso fundido y, presentados en una suculenta bandeja, se los ofreceremos a la persona que nuestro Sim desee.



10 Preparar esta rica bandeja de sándwiches de queso fundido es también un simple deseo que nos ayuda a conseguir más puntos de recompensa por aspiraciones. Para ello, debemos poseer un fogón y pinchar sobre él. Acto seguido, seleccionamos la alternativa 'Servir cena/comida/desayuno' (dependiendo del momento del día en que nos encontremos) y después 'Sándwiches de queso fundido'. Nuestro Sim preparará una bandeja de la que podrá disfrutar toda la casa.

Como sucede con toda aspiración, ésta también encierra una gran meta que todos desean alcanzar. En este caso, no es otra cosa que llegar a comerse 200 sándwiches de queso fundido. Si nuestro Sim llega a cumplir este voraz deseo, y mira que hará falta apetito, será premiado con 25.000 puntos en aspiraciones y 5.000 en influencia. Entonces, podremos adquirir los objetos más caros del catálogo de recompensas de aspiraciones y, además, seremos una de las personas más influyentes de nuestro entorno. ¡Harán absolutamente todo lo que les mandemos!



Si dejamos a un lado este estrambótico fallo, descubriremos que la 'Esfera ReNoVaTec' tiene también su lado bueno relacionado con las aspiraciones. Con esta máquina podremos cambiar los anhelos más íntimos de cualquier Sim de la casa,sean cuales sean, y también "lo que le pone" y "lo que le corta". Para conseguirlo, simplemente tendremos que ir repitiendo los mismos pasos que ya seguimos para alcanzar las aspiraciones del célebre sándwich de queso fundido; en este caso, sin embargo, nuestro ánimo será excelente y los niveles de necesidades serán muy elevados, ya que esta es la única forma de evitar que se produzcan algunos efectos secundarios indeseados.



En conclusión, si nuestro Sim ha nacido para la marcha y su mayor expectativa en la vida es darle toda la diversión y desenfreno que pueda al cuerpo, para que llevarle por otro camino. No debemos dudar en darle rienda suelta, pues está bien claro que... ¡Este es su modelo de vida!



Las crecientes necesidades de almacenamiento han fomentado la aparición de discos duros de gran capacidad.

Así se instala un disco duro S-ATA
¡¡Perdidos sin el espacio!!

Aunque hace algunos años hablar de gigas equivalía poco más o menos a hacer referencia al infinito, lo cierto es que hoy en día el espacio en nuestros discos duros comienza a resultar tan escaso como siempre. Está claro que debemos instalar una segunda unidad.

Las cosas adelantan que es una barbaridad y en el campo de la informática no sólo avanzan, sino que crecen desmedidamente. Hace unos pocos años hablar de gigas era algo así como abarcar el infinito, mientras hoy día vemos cómo el espacio en nuestros discos duros merma que da gusto. La instalación completa de un juego rara vez baja de 1 **GB** Pág.96, siendo lo más común que ocupen dos, tres e incluso cuatro GB. La consecuencia de todo esto es que no nos queda más remedio que ampliar la capacidad de almacenamiento de nuestro ordenador, eso o borrar constantemente los contenidos almacenados en él. Desestimado lo segundo por lo poco práctico que resulta, habrá que ir mentalizándose para rascarse el bolsillo y adquirir un nuevo y flamante disco duro **S-ATA** Pág.96, con el que doblar o triplicar el espacio disponible en nuestro ordenador.



Un disco duro "retail" incluye todo lo necesario: cables, tornillos y... disco duro, claro.

¿Cuál me compro?

Cualquier ordenador relativamente moderno a buen seguro dispondrá de conexión S-ATA (Serial ATA) pero si, por el contrario, tu equipo es algo antiguo y carece de este tipo de interfaz, tendrás que decidirte por hacerte con un disco duro **IDE** Pág.96, cuya instalación ya explicamos a conciencia en anteriores capítulos de Expertos (CHJ43). Otras cuestiones básicas que conviene tener muy presentes a la hora de elegir un disco duro son las siguientes:

Capacidad: el precio por mega en los discos duros ha descendido notablemente en el trascurso de los últimos meses. De hecho, lo normal es que nos venga a costar unos 0,40€/0,45€ el megabyte, pudiendo hacernos con 200 GB por apenas 90€, e incluso 250 GB por 100 €. Eso sí, en caso de que deseemos contar con algo más de capacidad el precio por mega se incrementará notablemente.


Este disco de una pulgada es capaz de almacenar hasta 8 GB de información.

Tiempo de acceso: esta variable nos indica el tiempo medio que la cabeza lectora necesita para desplazarse, desde su posición actual hasta el lugar donde comenzará a leer los datos. Obviamente, cuanto más bajo sea este valor, con mayor rapidez se transferirá la información del disco al ordenador, especialmente cuando el fichero esté muy fragmentado. Es un dato que aporta el fabricante y que debería oscilar entre los 8-9 milisegundos.

RENUEVA TU PC

Tarjeta de sonido	CHJ57	Placa base	CHJ63
Teclado y ratón	CHJ58	Procesador y ventilador	CHJ64
Altavoces 5.1	CHJ59	Fuente de alimentación	CHJ65
Tarjeta gráfica PCI-Express	CHJ60	Memoria	CHJ66
Disco duro S-ATA	**CHJ61**	Router ADSL inalámbrico	CHJ67
Grabadora CD/DVD doble capa	CHJ62	Monitor CRT y TFT	CHJ68



Velocidad de giro: cuanto mayor sea esta cifra, más rápida será la transferencia de datos. Lo normal es que un disco duro gire a 7.200 **r.p.m.** Pág.96, pero los hay también a 10.000 r.p.m aunque generan más calor.

Tasa de transferencia: dependiendo de si optamos por un disco duro S-ATA o **S-ATA II** Pág.96, la velocidad de transferencia variará entre los 1,5 GB y los 3 GB. Debemos cerciorarnos de que nuestra placa base sea compatible con el estándar S-ATA II.



Búfer: hasta hace bien poco se distinguía entre unidades con 2 y 8 **MB** Pág.96 de **búfer** Pág.96, pero debido a la gran capacidad que ofrecen hoy día los discos duros lo más habitual es que tengan un búfer de 8 MB.

Teniendo presentes todos estos datos, nuestra elección final debería aproximarse bastante a esta solución que os ofrecemos: disco duro S-ATA de 200 GB de capacidad, 8 milisegundos de tiempo de acceso, 7.200 r.p.m. y 8 MB de búfer. Con estas prestaciones podremos ir tirando holgadamente, al menos por el momento.

Instalar el disco duro

Ha llegado el momento de ponernos manos a la obra y meternos a instalar el disco duro en el ordenador. Gracias a la tecnología S-ATA, este proceso se ha simplificado notablemente, sobre todo al compararlo con la instalación de los viejos discos duros IDE. Veamos cómo hacerlo:

1 Por cuestiones de seguridad, lo primero será desconectar todos los cables que van a la torre del ordenador, especialmente el de corriente.

2 A continuación, retiraremos los dos portones laterales de la torre, con objeto de trabajar con la mayor comodidad posible y tener un acceso fácil.

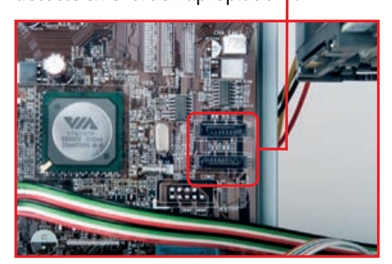
"La aparición del estándar Serial-ATA ha simplificado la instalación del disco duro"

3 Colocamos el segundo disco duro que vamos a instalar en la sección reservada para las unidades de almacenamiento. Puesto que los discos duros despresden mucho calor, es importante que la distancia entre ambas unidades sea lo más amplia posible. De lo contrario, se podrían producir errores de lectura y escritura cuando el calor fuese demasiado elevado.

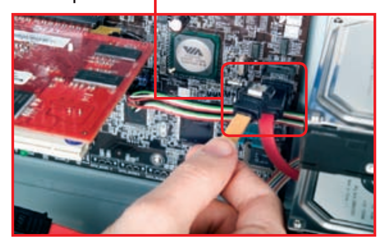
4 Atornillamos bien el disco duro para que no se produzcan vibraciones, que inevitablemente se traducirán en ruido, cuando los platos estén girando.



5 A diferencia de las viejas conexiones IDE, el estándar S-ATA reserva un único conector para cada disco duro, por lo que nos evitaremos tener que configurar las unidades para que, más adelante, el PC las detecte en el orden apropiado.



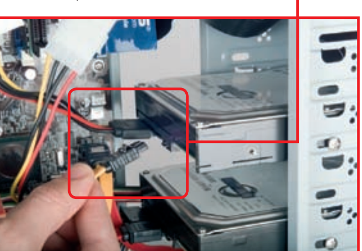
6 En nuestro caso, procedemos a conectar la nueva unidad en la conexión SATA2, ya que mantendremos el disco ya instalado en SATA1 como la unidad de arranque, desde donde se ejecutará el sistema operativo.



7 Si nuestra fuente de alimentación no dispone de conectores tipo S-ATA utilizaremos un adaptador especial, que deberíamos poder conseguir en el establecimiento donde adquirimos el disco duro. En todo caso, muchos fabricantes siguen incluyendo en sus discos duros S-ATA el tipo de conexión de corriente estándar.



8 El siguiente paso será conectar la fuente de alimentación a la unidad y, a continuación, el cable S-ATA de datos.



9 Hecho esto, volvemos a colocar los portones laterales del ordenador en su sitio y nos ponemos a conectar uno por uno todos los cables que habíamos desconectado en un principio.

Iniciar Windows XP

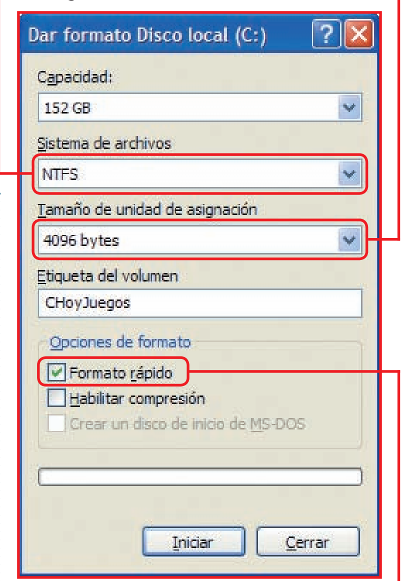
Con esto podemos dar por terminada la parte relativa a la instalación física del disco duro. Sin embargo, todavía nos queda un paso previo por completar para que Windows pueda hacer uso de todo el espacio disponible que le brinda el nuevo disco duro que acabamos de conectar.

10 Al iniciar Windows, observamos que tarda un poquito más de lo normal en arrancar. Esto es así porque el sistema operativo necesita instalar el nuevo hardware encontrado, en este caso, el disco duro que acabamos de instalar.

11 Aunque la unidad aparezca en la ventana 'Mi PC', todavía no estará operativa. Esto se debe a que aún no ha sido convenientemente formateada. Para hacerlo, pulsamos con el botón derecho en el icono de la unidad y seleccionamos la opción 'Formatear...' en el menú emergente que aparece.



12 En la ventana 'Dar formato', elegimos NTFS como sistema de archivos y 4096 bytes como tamaño mínimo de asignación de los sectores.



Marcamos la opción 'Formato rápido', ya que no es necesario borrar físicamente la unidad para que todo funcione correctamente (de hecho, sólo borraremos los descriptotes de archivos). A continuación, hacemos clic en el botón Iniciar y, tras aguardar unos segundos, nuestra recién adquirida unidad de disco duro estará lista para albergar gigas y gigas de nueva información y, cómo no, juegos.

Por cierto, si algún día tienes problemas y el disco duro deja de funcionar, pásate por la página del fabricante y consulta cómo enviarles la unidad, ya que este tipo de hardware cuenta con periodos de garantía muy prolongados, de hasta cinco años.

Formatear...
Copiar
Crear acceso directo
Cambiar nombre
Propiedades

SERIAL-ATA CON WINDOWS 98 Y MILLENIUM

Aunque bajo Windows 2000 y XP no tendremos ningún tipo de restricción a la hora de conectar unidades S-ATA o IDE al ordenador, con Windows 98, Millenium y NT debemos saber que no podremos utilizar más que dos canales en total, tanto para IDE como para S-ATA. Bajo estas líneas tenéis todas las configuraciones posibles, pero tened en cuenta que en un canal IDE se pueden conectar dos unidades distintas, mientras que en uno S-ATA sólo puede conectarse un disco duro.

	Canales IDE		Canales S-ATA	
	IDE0	IDE1	S-ATA1	S-ATA2
Configuración 1	Sí	Sí	–	–
Configuración 2	Sí	–	Sí	–
Configuración 3	–	Sí	Sí	–
Configuración 4	Sí	–	–	Sí
Configuración 5	–	Sí	–	Sí
Configuración 6	–	–	Sí	Sí

Los mejores juegos

Los mejores juegos de PC, ordenados y clasificados por precio, para que sepáis qué comprar

ACCIÓN +20€ POR MÁS DE 20 €

NUESTROS FAVORITOS

De película

1. EL PADRINO



La familia Corleone necesia un nuevo hijo pródigo que se ocupe de los negocios y de tener a raya a sus ambiciosos rivales. Muchacho, tú tienes madera.

2. PETER JACKSON'S KING KONG



El monito más famoso de la historia vuelve a la carga para ofrecernos encarnizados combates contra bichos del pleistoceno e incivilizados humanos en avioneta.

3. CONSTANTINE



Jonh Constantine es un exorcista preparado para enfrentarse a cualquier demonio por malvado que sea. Chapar las puertas del infierno, ese es su objetivo.

4. THE MATRIX PATH OF NEO



Este nuevo título de la archifamosa trilogía Matrix por fin nos permitirá tomar el papel del elegido. Nos vamos a hartar a repartir combos de combate a los Smith.

5. STAR WARS REPUBLIC COMMANDO



a lo algo de los años han aparecido muchos títulos sobre "La Guerra de las Galaxias", pero pocos han sabido plasmar el espíritu de las películas como éste.

Battlefield 2



- El nivel de detalle gráfico es impresionante.
- Modo multijugador tremendamente divertido.
- Elevado numero de vehículos.
- Siete tipos de soldados.

- Llegar a conocer a todos nuestros hombres es complicado.
- El modo para un jugador tiene pocas posibilidades.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 53

NOTA	8,49
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Battlefield 2
Special Forces



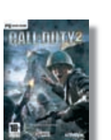
- Las fuerzas de elite.
- Modo multijugador tremendamente diveritdo.
- Nuevos vehículos y armas disponibles.

- Para tratarse de una expansión se echa en falta más contenido.
- El modo individual tiene pocas posibilidades.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 29,95€
- + info. CHJ 59

NOTA	8,15
PRECIO/CALIDAD	Notable

Call of Duty 2



- Excepcional ambientación.
- Gran trabajo de documentación.
- Es como estar en la guerra.
- Poder manejar tanques.

- Demasiado lineal.
- Algunas fases son extremadamente difíciles.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 57

NOTA	9,06
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Commandos Strike Force




- Poder controla a tres personajes a la vez en el transcurso de algunas misiones.
- Cada comando tiene sus propias habilidades especiales.
- La reacción de los enemigos será distinta para cada situación.

- Demasiado corto.
- Algunas misiones son realmente complicadas.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 44,95€
- + info. CHJ 61

NOTA	9,01
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Conflict Global Storm



- Coordinar a cuatro soldados al mismo tiempo.
- Variedad de objetivos en cada una de las misiones.
- Buena inteligencia artificial.
- Arsenal de armas muy completo.

- El desarrollo es algo lineal.
- Se echan en falta más misiones.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 44,95€
- + info. CHJ 55

NOTA	8,10
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Constantine



- Amplía los conocimientos que adquirimos en la película.
- Buena combinación del uso de armas y de la magia.
- Guión muy trabajado.

- Poca variedad de enemigos.
- Los jefes finales se repiten hasta la saciedad.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 44,95€
- + info. CHJ 49

NOTA	8,74
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

F.E.A.R.
First Encounter Assault Recon



- Impresionantes gráficos.
- Jugar con él es toda una experiencia.
- Muchos sustos.
- Acción total asegurada.

- Puede herir la sensibilidad de los más aprensivos.

- VUG
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 49,95€
- + info. CHJ 56

NOTA	9,36
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

GTA San Andreas

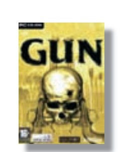
- Una ciudad para campar a nuestras anchas.
- Miles de opciones disponibles.
- Multitud de misiones.
- Muchas armas y vehículos.

- La dificultad en ciertos niveles.
- Que nos pille la policía.

- Take 2
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 29,95€
- + info. CHJ 52, 61

NOTA	9,15
PRECIO/CALIDAD	Notable

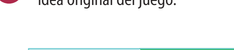
Gun



- La ambientación es de película.
- Gran variedad de misiones.
- Sencillo manejo.
- Total libertad de movimientos.

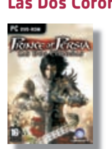
- El mapa es muy pequeño para la idea original del juego.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 58



NOTA	8,86
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Prince of Persia
Las Dos Coronas



- Disfrutar de dos príncipes diferentes.
- Conocer el final de las Arenas del Tiempo.
- Nuevos combos y movimientos especiales.
- Es muy largo y espectacular.

- El control es algo tosco.
- La cámara de juego es bastante incómoda.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 44,95€
- + info. CHJ 58

NOTA	8,59
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Quake 4



- Mucha acción.
- Gráficamente sensacional.
- Los enemigos asustan.
- Muchas armas disponibles.

- Puede llegar a herir la sensibilidad de los más aprensivos.
- Quedarnos atascados.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 54,95€
- + info. CHJ 56

NOTA	9,03
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Sniper Elite



- Muy buena ambientación.
- La importancia del escenario.
- Nosotros elegimos el tipo de acción.
- Poder disparar a las granadas que lleva el enemigo.

- Demasiado lineal.
- Los enemigos son infalibles, no yerran un solo disparo.

- Virgin Play
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 55

NOTA	7,89
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Star Wars Battlefront II



- Pelear en las batallas del Episodio III.
- Unidades muy bien detalladas.
- Pelear con los Jedi.
- Gran variedad de soldados y vehículos a elegir.

- Para disfrutar plenamente hace falta un joystick.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 57

NOTA	8,83
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Lo mejor del mes

1 PROEIN · 44,95€ · ACCIÓN



COMMANDOS STRIKE FORCE

Pyro Studios se aleja del género de la estrategia para pasar a la acción con su consagrada saga «Commandos». Vive las misiones más apasionantes y arriesgadas de la Segunda Guerra Mundial.

2 ACTIVISION · 49,95€ · ESTRATEGIA



STAR WARS EL IMPERIO EN GUERRA

La guerra continúa en la Galaxia. La Rebelión trata de reorganizarse y hacerse con recursos para frenar a los ejércitos del Imperio. Elige el bando.

3 ATARI · 39,95€ · ACCIÓN



GETTING UP CONTENTS UNDER PREASURE

Esta es la historia de un grafitero con conciencia social y mucho que pintar para hacerse un nombre como artista callejero. ¡Sacude el spray, tron!

4 UBI SOFT · 19,95€ · ACCIÓN



RAINBOW SIX LOCKDOWN

En esta entrega el fuerte componente táctico que ha caracterizado durante años a la saga «Rainbow Six» da paso a misiones con más acción y, fundamentalmente, mucho trabajo en equipo.

5 THQ · 39,95€ · ACCIÓN




BLOODRAYNE II

La vampiresa más escultural vuelve con sed renovada, más armas, combos y misiones en una segunda entrega poco apta para los más aprensivos. Habrá más sangre que en el día de San Martín.

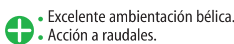
para PC

y cuánto cuesta.

En COMPUTER HOY JUEGOS consideramos que la mejor forma de comprar es recopilar todos los datos posibles sobre un juego y analizarlos después con detenimiento. Así, para que todo este proceso os resulte mucho más sencillo, hemos reunido los datos que sobre cada lanzamiento consideramos necesarios para hacer una buena compra, ordenándolos por géneros y segmentos de precios comprendidos por encima y por debajo de los 20€.
Y es que a los tradicionales datos sobre la compañía, hemos incorporado apartados como "lo bueno" y "lo malo", la calidad obtenida en nuestros exigentes Test y su relación precio/calidad.

-20€ POR MENOS DE 20 €

Call of Duty Juego del año

+ Excelente ambientación bélica.
+ Acción a raudales.
+ Las increíbles batallas históricas.
+ La sensación de estar allí.

− Se hace muy corto.
− Las voces están sin doblar.
− Algunas misiones son demasiado fáciles.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 29,95€
- + info. CHJ 46

NOTA	8,17
PRECIO/CALIDAD	Notable

Close Combat First to Fight



+ Todos los movimientos están basados en las maniobras reales de los marines.
+ La recreación de los escenarios.
+ Guerra en estado puro.
+ Unidades muy detalladas.

− Las misiones son muy difíciles.
− Se echa en falta un tutorial.

- Take 2
- Jug. Expertos
- +16 años
- 44,99€
- + info. CHJ 51

NOTA	8,24
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Battlefield Vietnam

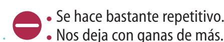
+ Muy buena banda sonora.
+ Muchos vehículos disponibles.
+ El modo multijugador es muy divertido.

− La buena inteligencia artificial del modo para un jugador requiere un potente procesador.
− Se necesita un joystick para el control de los aviones.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 37,60

NOTA	8,25
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Brothers in Arms
Earned in Blood

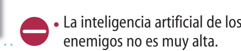
+ Fiel a la Historia.
+ Dificultad equilibrada.
+ La inteligencia de los enemigos está muy mejorada.

− Se hace bastante repetitivo.
− Nos deja con ganas de más.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 55

NOTA	8,75
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Doom 3
La Resurección del Mal

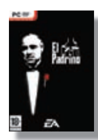
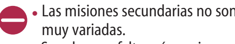
+ Muy espectacular.
+ Muchos enemigos distintos.
+ Gráficos impresionantes.
+ La tensión es extrema.

− La inteligencia artificial de los enemigos no es muy alta.
− Puede ser repulsivo para los jugadores más aprensivos.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 29,95€
- + info. CHJ 50

NOTA	8,62
PRECIO/CALIDAD	Bien

El Padrino

+ El ambiente idéntico a la película.
+ Original sistema de combates.
+ Guión muy trabajado.
+ Formar parte de la familia Corleone.

− Las misiones secundarias no son muy variadas.
− Se echan en falta más opciones de juego.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 49,95€
- + info. CHJ 60

NOTA	8,64
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Far Cry



+ Realismo espectacular.
+ Muchos caminos distintos.
+ Gráficos impresionantes.
+ La inteligencia artificial de los enemigos.

− Algunas fases son extremadamente difíciles.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 19,95€
- + info. CHJ 37

NOTA	9,26
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Los Simpsons Hit & Run



+ Pulular por Springfield y charlar con los personajes más famosos.
+ Cinco personajes controlables.
+ Los "gags" son muy graciosos.
+ Tiene gran cantidad de vehículos.

− Las misiones son muy sencillas.
− La cámara es algo mareante.

- VUG
- Todo tipo jug.
- +7 años
- 14,95€
- + info. CHJ 34, 61

NOTA	8,27
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Half Life 2 Juego del Año



+ Impresionante motor físico.
+ Historia muy bien planteada.
+ Armas muy originales.
+ Visualmente impactante.

− Se necesita conexión a Internet para jugar correctamente.
− La instalación se nos antoja extremadamente larga.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 45, 56

NOTA	9,43
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Peter Jackson's King Kong




+ Impresionantes gráficos.
+ Muy buena ambientación.
+ Sencillo y divertido.
+ Controlar al gran gorila.

− El desarrollo es demasiado lineal.
− Las fases en las que manejamos a King Kong son muy escasas.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 44,95€
- + info. CHJ 57

NOTA	9,03
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Max Payne 2




+ Gran ambientación.
+ El tiempo bala.
+ Impresionante física.
+ Argumento bien estructurado.

− Poco original con respecto al anterior.
− Muy lineal.

- Take 2
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 19,99€
- + info. CHJ 46

NOTA	8,87
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Medal of Honor
Pacific Assault




+ Gráficos muy realistas.
+ Muy buena ambientación.
+ Misiones muy variadas.
+ Acción asegurada.

− Extremadamente difícil
− El efecto de las armas pesadas al disparar.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,99€
- + info. CHJ 45

NOTA	9,15
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

SWAT 4



+ Misiones muy trabajadas.
+ Mucha tensión.
+ Gráficos muy realistas.
+ Cuatro hombres a nuestra entera disposición.

− Sin pasar por el tutorial es imposible progresar.
− Matar a los malos penaliza.

- VUG
- Jug. Expertos
- +18 años
- 49,95€
- + info. CHJ 50

NOTA	8,33
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

The Matrix Path of Neo



+ Fiel a las escenas de la película.
+ Cientos de movimientos en combate.
+ Convertirse en Neo y salvar al mundo.
+ Es muy largo y espectacular.

− Es bastante fácil.
− A veces Neo se vuelve bastante incontrolable.

- Atari
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 39,95€
- + info. CHJ 58

NOTA	8,14
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Prince of Persia
El Alma del Guerrero



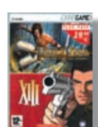
+ Muchos movimientos disponibles.
+ El nuevo sistema de combates.
+ El guión es interesante.

− La cámara entorpece el desarrollo.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 46, 56

NOTA	8,39
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Prince of Persia + XIII
Las Arenas del Tiempo



+ Dos juegos a un precio excepcional.
+ Todo el encanto de Persia y de las películas de espías.
+ El guión está muy trabajad o.

− La inteligencia de los enemigos es mejorable en los dos títulos.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 19,95
- + info. CHJ 44

NOTA	8,39
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

The Regiment



+ Pasamos directamente a la acción sin necesidad de idear ningún plan o táctica.
+ Gráficamente es un delicia.
+ Acción "a saco"..

− Para pasar de fase hay que repetir constantemente la misión.
− Sin pasar por el tutorial es imposible progresar.

- Konami
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 34,95€
- + info. CHJ 59

NOTA	8,02
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Total Overdose



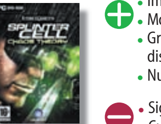
+ Una ciudad muy mejicana para hacer de las nuestras.
+ Realizar grandes combos es muy divertido.
+ Gran variedad de movimientos.

− Los enemigos son demasiado torpes y poco peligrosos.
− Si nos salimos de las misiones no hay nada que hacer.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 44,95€
- + info. CHJ 55

NOTA	8,15
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Splinter Cell Chaos Theory

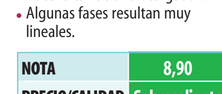
+ Impresionantes gráficos.
+ Modo sigilo mucho más mejorado.
+ Gran cantidad de golpes y armas disponibles.
+ Nuevo sensor de ruido.

− Sigue siendo muy lineal.
− Cualquier pequeño fallo puede costarnos la misión.

- Ubi Soft
- Jug. Expertos
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 49,59

NOTA	8,44
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Star Wars Republic Commando

+ Fiel recreación del universo Star Wars.
+ Impresionante combinación entre táctica y acción.
+ Gráficamente espectacular.

− Para acabar con los enemigos hace falta vaciar un cargador.
− Algunas fases resultan muy lineales.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 49

NOTA	8,90
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

ESTRATEGIA

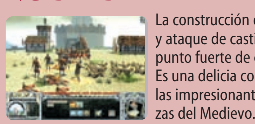
NUESTROS FAVORITOS
Por edificios

1. AGE OF EMPIRES III



La historia americana nos deja un importante muestrario de diferentes estilos arquitectónicos que van marcando las distintas épocas que visitaremos.

2. CASTLE STRIKE



La construcción defensa y ataque de castillos es el punto fuerte de este título. Es una delicia contemplar las impresionantes fortalezas del Medievo.

3. ESDLA LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA



Fiel a la estética de la película, no sólo disfrutaremos de las edificaciones ideadas por Peter Jackson, sino que presenta algunas nuevas que mantienen el encanto.

+20€ POR MÁS DE 20 €

Age of Empires III



+
- Impresionantes gráficos.
- Sistema de cartas muy logrado.
- Funciona correctamente en cualquier equipo.
- El gran equilibrio entre unidades.

−
- Controlarlo a la perfección lleva mucho tiempo.
- Es muy difícil mantener los puestos avanzados.

- Microsoft
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 59,95€
- + info. CHJ 56

NOTA	9,33
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Black & White 2



+
- Espectacular mezcla de simulación y estrategia en tiempo real.
- Tenemos libertad de acción para hacer lo que nos apetezca.
- Soberbio apartado gráfico.

−
- Problemas con los shader más antiguos de DirectX .
- Necesita un PC muy potente.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 55

NOTA	9,16
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

Alejandro Magno




+
- Muchas unidades en pantalla.
- Sencillo sistema de recursos.
- Las unidades se crean muy deprisa.

−
- Casi todas las batallas se ganan por número de soldados.
- La inteligencia de los enemigos es mejorable.

- Ubi Soft
- Todo tipo de jug.
- + 12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 46

NOTA	8,56
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Castle Strike

+
- Impresionantes asedios.
- 27 misiones disponibles.
- El modo multijugador es muy divertido.

−
- Construir un ejército contundente es tremendamente tedioso.
- La defensa de fortalezas es muy, muy sencilla.

- Data Becker
- Todo tipo jug.
- + 16 años
- 9,95€
- + info. CHJ 49

NOTA	8,42
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Cossacks 2



+
- Realismo muy conseguido.
- Buena combinación entre estrategia en tiempo real y por turnos.
- Unidades muy detalladas.

−
- Extrema dificultad para progresar, sobre todo al principio.
- Las batallas se pueden convertir en algo bastante tedioso.

- Planeta de Agostini
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 53

NOTA	8,07
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

El Señor de los Anillos
La Batalla por la Tierra Media



+
- Gráficos muy realistas.
- Muy buena ambientación.
- Idéntico a la película.
- Acción asegurada.

−
- Las razas están descompensadas.
- La inteligencia de los enemigos no es muy elevada.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 47

NOTA	9,02
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Civilization IV



+
- Por fin en 3D.
- Numerosos modos multijugador.
- Han aumentado espectacularmente el número de unidades.
- Buena banda sonora.

−
- Hace falta un gran equipo para jugar correctamente.
- Incompleto tutorial.

- Take 2
- Jug. Expertos
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 57

NOTA	8,35
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Dragonshard



+
- Historia muy trabajada.
- Unidades bastante detalladas.
- La mezcla de estrategia y Rol.
- Dos lugares de acción, superficie y subsuelo.

−
- Cuesta mucho conseguir cristal.
- Los objetos que compramos son demasiado caros.

- Atari
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 39,95€
- + info. CHJ 56

NOTA	7,66
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Imperivm II



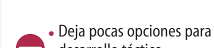
+
- Campañas intensas y largas.
- Recrea hechos históricos.
- Multitud de unidades diferentes.
- Ideal para iniciarse en el género.

−
- No permite resoluciones inferiores a 1024x768 pixels.
- Deja pocas opciones para el desarollo táctico.

- FX Interactive
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 34

NOTA	8,38
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Imperivm III
Las Grandes Batallas de Roma





+
- Tres nuevos ejércitos.
- Nuevos escenarios para explorar y conquistar como África y Egipto.

−
- Deja pocas opciones para el desarrollo táctico.

- FX Interactive
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 46

NOTA	8,54
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

El Señor de los Anillos
La Batalla por la Tierra Media II



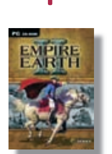
+
- Poder disfrutar de batallas que no aparecen en las películas.
- Gráficamente es un delicia.
- Más acción que economía.
- Nos hará pensar de lo lindo.

−
- Conseguir puntos de combate es muy difícil.
- El tutorial es básico para entender la mecánica de recursos.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 60

NOTA	8,54
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Empire Earth II



+
- La Historia a nuestro alcance.
- Muchas opciones diplomáticas.
- Sistema económico excepcional.
- Unidades muy detalladas.

−
- Las misiones son muy difíciles.
- Es imprescindible jugarse el tutorial antes de comenzar.

- VUG
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 50

NOTA	9,00
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Panzers II



+
- Impresionantes gráficos.
- La presentación del producto.
- Tres campañas distintas.
- Mucha acción y poca gestión.

−
- Algunas misiones son extremadamente difíciles.
- Comprar nuevos tanques resulta demasiado caro.

- FX Interactive
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 58

NOTA	9,09
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Patrician III
Imperio de los Mares



+
- Buen sistema económico.
- Completo manual y buena presentación.
- Excelente inteligencia artificial.

−
- Demasiados productos a manejar.
- Conquistar una ciudad por la fuerza es casi imposible.

- FX Interactive
- Todo tipo jug.
- +3 años
- 9,95€
- + info. CHJ 33

NOTA	8,06
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Imperial Glory



+
- El sistema de juego de tablero es muy completo.
- Muchísimas unidades en pantalla.
- Las batallas históricas.
- Visualmente muy logrado

−
- Extremadamente difícil.
- Al principio resulta algo tedioso.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 44,99€
- + info. CHJ 51

NOTA	9,05
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Rome Total War Gold Edition



+
- Miles de unidades en pantalla.
- Divertido modo por turnos para tomarnos un respiro de tanta acción masiva.
- Batallas muy, muy tácticas.

−
- Extremadamente difícil.
- Sin pasar el tutorial es prácticamente imposible jugar.

- Activision
- Jug. Expertos
- +3 años
- 39,95€
- + info. CHJ 44,59

NOTA	8,48
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Port Royale 2



+
- Excepcional sistema económico.
- Interesantes batallas navales.
- Muchas ciudades disponibles.

−
- Crecer económicamente se torna muy complicado.
- Los piratas son unos pesados.

- FX Interactive
- Todo tipo jug.
- +7 años
- 9,95€
- + info. CHJ 53

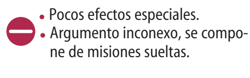
NOTA	8,86
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Praetorians



+
- Equilibrio de unidades perfecto.
- Inteligencia de los adversarios muy alta.
- Escenarios muy trabajados.

−
- Pocos efectos especiales.
- Argumento inconexo, se compone de misiones sueltas.



- Proein
- Todo tipo jug.
- +13 años
- 19,95€
- + info. CHJ 25

NOTA	8,67
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Star Wars El Imperio en Guerra



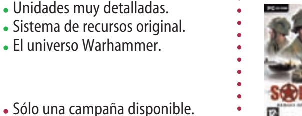
+
- Todas las unidades de la primera trilogía disponibles.
- Muchas opciones para controlar a los ejércitos.
- Es como jugarnos la película.
- Las dos facciones están compensadas, pese a ser muy distintas.

−
- Se necesita mucho tiempo para controlarlo perfectamente.

- Activision
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 61

NOTA	8,47
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Warhammer 40.000
Dawn of War Game of the Year





+
- Unidades muy detalladas.
- Sistema de recursos original.
- El universo Warhammer.

−
- Sólo una campaña disponible.
- Fases muy largas.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 34,95€
- + info. CHJ 44, 56

NOTA	7,81
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Soldiers
Heroes of World War II



+
- Unidades muy detalladas.
- Sistema de recursos original.
- El universo Warhammer.

−
- Sólo una campaña disponible.
- Fases muy largas.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 44, 55

NOTA	7,74
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Stronghold Deluxe



+
- Muchas misiones disponibles.
- Divertidísimos asedios.
- Equilibrio entre las distintas tropas.
- Buena gestión de recursos.

−
- Inteligencia artificial baja.
- Sistema de control confuso.

- Take 2
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 19,99€
- + info. CHJ 9



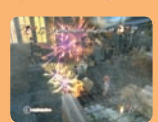
NOTA	7,53
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

ACCIÓN-AVENTURA

NUESTROS FAVORITOS

Por personajes

1. HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO



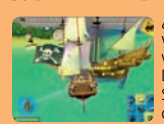
El aprendiz de mago y sus amigos crecen y amplian sus conocimientos de hechizos, pero también les salen enemigos cada vez más poderosos.

2. MARTIN MYSTÈRE



El detective de lo paranormal más famoso del cómic italiano es el único hombre capaz de desentrañar el intrincado enigma que yace tras un terrible asesinato.

3. SID MEIER'S PIRATES!



¿Quién no ha deseado convertirse en pirata alguna vez? Barbarroja, el capitán Blood, John Silver, Jack Sparrow y el nuevo azote del Caribe, tú mismo.

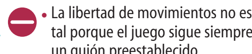
+20€ POR MAS DE 20 €

Fahrenheit



(+)
- Vivir las dos caras de la moneda.
- Historia muy trabajada.
- Muchas acciones disponibles.
- Gran ambientación.

(–)
- La libertad de movimientos no es tal porque el juego sigue siempre un guión preestablecido.



- Atari
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 49,95€
- + info. CHJ 54

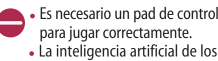
NOTA	8,13
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Harry Potter y el Cáliz de Fuego



(+)
- Tres jugadores en un solo PC.
- -Sin lugar a dudas el mejor ambientado de la saga.
- Muchos hechizos disponibles.
- Lanzar conjuros.

(–)
- Es necesario un pad de control para jugar correctamente.
- La inteligencia artificial de los enemigos es muy escasa.



- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +7 años
- 49,95€
- + info. CHJ 58

NOTA	8,21
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Martin Mystère

(+)
- Historia muy trabajada.
- Puzzles bastante lógicos.
- Muchas localizaciones disponibles para visitar.

(–)
- Algunos puzzles nos llevarán a distintas localizaciones, lo que complica mucho la investigación.
- Quedarnos atascados.

- Friendware
- Todo tipo jug.
- +7 años
- 44,95€
- + info. CHJ 59

NOTA	7,66
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Sid Meier's Pirates!





(+)
- Gran variedad de situaciones.
- Se nos permite elegir nuestro camino con total libertad.
- El ambiente es muy peliculero.

(–)
- Los combates son demasiado sencillos.
- La inteligencia de los barcos en los combates navales es mejorable.

- Atari
- Todo tipo jug.
- +7 años
- 49,95€
- + info. CHJ 46

NOTA	8,38
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

Cold Fear

(+)
- Muy buena ambientación.
- Muchos sustos.
- Los puzzles están bien pensados.
- La sensación de que el barco está vivito, coleando y peligroso.

(–)
- Puede llegar a herir la sensibilidad de los más aprensivos.
- El desarrollo es algo lento.
- Quedarnos atascados.

- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +18 años
- 19,95€
- + info. CHJ 51

NOTA	7,64
PRECIO/CALIDAD	Notable

El Secreto de La Caverna Perdida

(+)
- La fiel recreación del período Paleolítico.
- Puzzles bastante lógicos.
- Las secuencias de introducción.
- La historia.

(–)
- Demasiado corto.
- Quedarse atascados.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +3 años
- 19,95€
- + info. CHJ 55

NOTA	7,68
PRECIO/CALIDAD	Notable

SIMULACIÓN

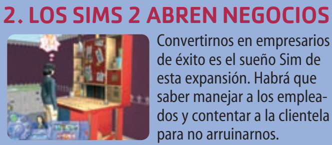
NUESTROS FAVORITOS

Por objetivos

1. LOS SIMS 2

Variaditas y muy entretenidas serán los objetivos a cumplir de los Sims, y siempre en función de sus aspiraciones personales. Casarse, un trabajo, el amor...

2. LOS SIMS 2 ABREN NEGOCIOS



Convertirnos en empresarios de éxito es el sueño Sim de esta expansión. Habrá que saber manejar a los empleados y contentar a la clientela para no arruinarnos.

3. LOS SIMS 2 NOCTÁMBULOS



Mucho tiene en común un Sim con cualquier mortal, sobre todo las ganas de juerga y darle placer al cuerpo. Restaurantes, discos y una cita... que más se puede pedir.

+20€ POR MÁS DE 20 €

Los Sims 2



(+)
- Gráficos muy realistas.
- Nuevos objetivos y aspiraciones para nuestros Sims.
- Muchísimas opciones disponibles.
- Completo editor de Sims.

(–)
- Los tiempos de carga son excesivos.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 7 años
- 54,95€
- + info. CHJ 43

NOTA	9,16
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Los Sims 2 Abren Negocios

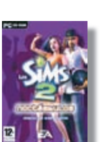
(+)
- Poder crear nuestro propio imperio mercantil.
- La posibilidad de contratar empleados.
- Más de 125 nuevos objetos disponibles.
- Muchos tipos de negocios disponibles.

(–)
- Los empleados no tienen paciencia.
- Empezar con el negocio es complicado, al principio todo son pérdidas.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 12 años
- 29,95€
- + info. CHJ 60

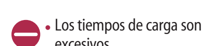
NOTA	9,03
PRECIO/CALIDAD	Bien

Los Sims 2 Noctámbulos



(+)
- Vivir las noches más "toledanas".
- Bailar sin parar con nuestra cita hasta que salga el sol.
- Muchas acciones disponibles.

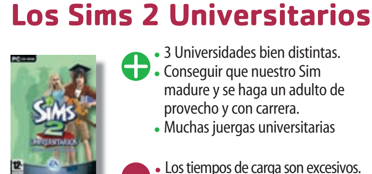
(–)
- Los tiempos de carga son excesivos.



- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 29,95€
- + info. CHJ 54

NOTA	8,62
PRECIO/CALIDAD	Bien

Los Sims 2 Universitarios



(+)
- 3 Universidades bien distintas.
- Conseguir que nuestro Sim madure y se haga un adulto de provecho y con carrera.
- Muchas juergas universitarias

(–)
- Los tiempos de carga son excesivos.
- La estancia en la Universidad es excesivamente breve.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 12 años
- 29,95€
- + info. CHJ 49

NOTA	9,18
PRECIO/CALIDAD	Bien

+20€ POR MENOS DE 20 €

Los Sims Deluxe Edition

(+)
- El juego original y su primera expansión.
- El editor nos permite crear nuestro propio Sims.
- Muchos objetos disponibles.
- El sistema de juego es sencillo pero divertido.

(–)
- Con el paso del tiempo acaba resultando algo monótono.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +7 años
- 9,99€
- +info. CHJ 53

NOTA	7,76
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Singles 2 ¿Tres son multitud?



(+)
- Las relaciones a tres bandas.
- Modo historia muy bueno.
- Elevado numero de personajes
- Muchas posibilidades disponibles.

(–)
- A pesar de las apariencias no es tan fiero ni tan fuerte.
- Demasiado lineal.



- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 52

NOTA	7,74
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

LANZAMIENTOS DE PC: NOVEDADES A LA VENTA DESDE EL 1 DE MARZO HASTA EL 1 DE ABRIL

Título	Distribuidora	Precio estimado
ACCIÓN		
Advent Rising	THQ	39,95€
Battle of Europe	Virgin Play	29,95€
BloodRayne 2	THQ	39,95€
Commandos Strike Force	Proein	44,95€
Full Spectrum Warrior 2 Ten Hammers	THQ	44,95€
Psychonauts	THQ	39,95€
War on Terror	Virgin Play	49,95€
AVENTURA		
Black Mirror S.O.	Friendware	9,95€
DEPORTIVOS		
Tony Hawk's American Wasteland	Nobilis	39,99€

Título	Distribuidora	Precio estimado
ESTRATEGIA		
Desperados 2 Cooper's Revenge	Atari	39,95€
Panzer Elite	Nobilis	29,95€
Star Wars El Imperio en Guerra	Activision	49,95€
INTELIGENCIA		
World Series of Poker	Activision	19,95€
ROL		
Dungeons & Dragons Online Stormreach	Atari	39,94€
RF Online	Proein	44,95€
SpellForce Add on 2 Shadow of Phoenix	Nobilis	39,99€
Star Wars Galaxies Starter Kit	Activision	29,95€
The Elders Scrolls IV Oblivion	Take2	49,95€

Título	Distribuidora	Precio estimado
SIMULACIÓN		
Iron Warriors-T72 Tank Commander	Virgin Play	39,95€
Mi Hotel de Mascotas	Friendware	29,95€
Trainz Railroad Simulator 2006	Friendware	49,95€
X-Plane Revolution	Friendware	59,95€



SERIES CLÁSICAS PARA PC

ACTIVISION (RE-ACTIVATE)	
Day of Defeat	19,95€
Jedi Knight Jedi Academy	19,95€
Medieval Total War	19,95€
Medieval Total War Viking Invasion	19,95€
Spider-Man	19,95€
Star Wars Jedi Knight II Jedi Outcast	19,95€
Vampire The Masquerade Redemption	19,95€
ELECTRONIC ARTS (CLASSIC)	
Battlefield Vietnam	19,95€
ESDLA La Batalla por la Tierra Media	19,95€
FIFA Football 2005	19,95€
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Los Sims de Vacaciones	9,95€
Los Sims Deluxe	19,95€
Los Sims House Party	9,95€
Los Sims Primera Cita	9,95€
Medal of Honor Pacific Assault	19,95€
NBA Live 2005	19,95€
Need for Speed Underground 2	19,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Total Club Manager 2005	9,95€
ELECTRONIC ARTS (VALUE LINE)	
Battlefield 1942	9,95€
El Señor de los Anillos El Retorno del Rey	9,95€
Harry Potter y la Cámara Secreta	9,95€
Harry Potter y la Piedra filosofal	9,95€
Medal of Honor Allied Assault	9,95€
Need for Speed Underground	9,95€
FX INTERACTIVE (FX PREMIUM)	
Imperivm Edición Oro	9,95€
Imperivm III Las Grandes Batallas de Roma	9,95€
Patrician III El Imperio de los Mares	9,95€
Port Royale 2	9,95€
Sega Rally 2	9,95€
NOBILIS (NEOJUEGOS)	
Gladiator	19,95€
PLANETA DE AGOSTINI (RED COLLECTION)	
Command & Conquer: Renegade	9,95€
Cossacks II	9,95€
Shogun Total War	9,95€
Taito Legends	9,95€
The Westerner	9,95€
Theme Park World	9,95€
UFO	9,95€
PROEIN (BEST SELLERS)	
Colin McRae Rally 4	19,95€
Perimeter	19,95€
TOCA Race Driver 2	19,95€
TAKE 2 (PRECIO ESPECIAL)	
GTA Vice City	19,99€
Hidden & Dangerous 2	19,99€
Kohan II King of War	19,99€
Mafia	19,99€
Manhunt	19,99€
Max Payne 2	19,99€
Midnight Club 2	19,99€
Stronghold Deluxe	19,99€
Vietcong	19,99€
UBI SOFT (CODEGAME)	
Age of Empires (Gold Edition)	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Dungeon Siege	9,95€
Flight Simulator 3	9,95€
IL2 Sturmovik	9,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Prince of Persia + XIII	19,95€
Rainbow Six 3 Raven Shield	9,95€
Singles ¿En Tu Casa o en la Mía?	19,95€
Splinter Cell	9,95€
Brother in Arms Road to Hill 30	19,95€
VUG (BEST SELLER)	
Diablo II	14,95€
Diablo II Lord of Destruction	14,95€
ESDLA La Comunidad del Anillo	14,95€
Leisure suit Larry Magna Cum Laude	14,95€
Lords of the Realm III	14,95€
Starcraft + Broodwar	14,95€
The Simpsons Hit and Run	14,95€
Warcraft III Reign of Chaos	14,95€

VELOCIDAD

NUESTROS FAVORITOS

Por gráficos

1. NEED FOR SPEED MOST WANTED



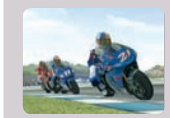
Coches de ensueño y ciudades cuidadas hasta el más mínimo detalle para hacernos sentir el vértigo de las competiciones más rápidas y clandestinas.

2. TOCA RACE DRIVER 3



Decenas de vehículos de diferentes categorías primorosamente modelados, tomarán los circuitos en un montón de competiciones donde reinará la velocidad.

3. MOTO GP 3



Impresionante título en el que destaca, por encima de todo, la calidad gráfica de las motos. Sentiremos el vértigo de pilotar en la categoría reina.

Need for Speed Most Wanted



+
- Las persecuciones policiales son muy emocionantes.
- Gráficamente es un delicia.
- Muchas opciones tuning.
- Gran cantidad de vehículos disponibles.

–
- Que nos coja la "poli".
- En las últimas pruebas las persecuciones duran demasiado.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- +3 años
- 49,95€
- + info. CHJ 58

NOTA	9,08
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

+20€ POR MAS DE 20 €

Colin McRae Rally 2005

+
- Nivel gráfico muy alto.
- Conducción muy realista.
- Se diferencian bien los distintos tipos de superficies.
- 34 vehículos disponibles.

–
- Es necesario un volantes para disfrutar plenamente.

- Proein
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 49,95€
- + info. CHJ 44

NOTA	7,91
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

Moto Gp 3
Ultimate Racing Technology

+
- La licencia oficial del Campeonato del Mundo de Moto GP.
- Poder meter mano a la moto.
- Muchos circuitos disponibles.

–
- No saber frenar a tiempo.
- En las salidas los rivales nos estorbarán descaradamente.

- THQ
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 29,99€
- + info. CHJ 54

NOTA	9,09
PRECIO/CALIDAD	Bien

TOCA Race Driver 3



+
- 35 competiciones distintas.
- La conducción más real.
- Espectaculares circuitos y vehículos.
- Muchas opciones de configuración.

–
- Después de las primeras carreras se vuelve muy complicado.
- Es necesario un volante para disfrutarlo plenamente.

- Proein
- Jug. Expertos
- + 12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 59

NOTA	8,69
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

-20€ POR MENOS DE 20 €

Colin McRae Rally 04



+
- Nivel Gráfico muy alto.
- Conducción muy real.
- Se diferencia entre los distintos tipos de superficie.

–
- Con la vista interior es difícil progresar.

- Proein
- Todo tipo jug.
- +3 años
- 19,95€
- + info. CHJ 36

NOTA	8,53
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Need for Speed
Underground 2



+
- Cientos de posibilidades para tunear nuestro bólido.
- Toda una ciudad a nuestra para correr a todo gas.
- Argumento bastante cuidado.

–
- Desde que arranca la partida hasta que empezamos a tunear pasa mucho tiempo.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 19,95€
- + info.CHJ 46,55

NOTA	9,09
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Toca Race Driver 2



+
- Gran número de competiciones.
- Conducción muy real.
- Cuenta con historia propia.
- Gran variedad de tipo de vehículos.

–
- Después de las primeras carreras se vuelve muy complicado.
- Si cometemos un fallo no podremos ganar ninguna carrera.

- Proein
- Jug. Expertos
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 39

NOTA	8,63
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

DEPORTIVOS

NUESTROS FAVORITOS

Por diversión

1. PRO EVOLUTION SOCCER 5



Podremos intentar con acierto cientos de combinaciones y jugadas para trenzar el mejor fútbol que se pueda concebir. Esto sí que es disfrutar sobre un campo.

2. FIFA 06



Cada detalle que rodea un partido de fútbol ha sido cuidadosamente tratado. Indumentarias, nombres de jugadores, ambiente y el propio juego. Todo diversión.

3. NBA LIVE 06



Espectacularidad unida a sencillez es la fórmula mágica del entretenimiento. La vamos a gozar haciendo mates, metiendo triples y lo que se pueda hacer con un balón.

PRO Cycling Manager



+
- Gran base de datos con la mayoría de los ciclistas.
- 450 etapas disponibles.
- Manejar al equipo es sencillo, ganar no lo es tanto.

–
- Las dichosas "pájaras".
- Ganar una etapa es muy complicado.

- Friendware
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 29,95€
- + info. CHJ 54

NOTA	7,87
PRECIO/CALIDAD	Bien

+20€ POR MAS DE 20 €

FIFA 06

+
- Sus 21 ligas oficiales.
- Partidos muy espectaculares.
- Exhibe un fútbol más realista.

–
- El mánager es bastante flojo.
- La diferencia entre los equipos no es demasiado notable.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 49,95€
- + info. CHJ 56

NOTA	8,47
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

NBA Live 06



+
- Gran cantidad de movimientos disponibles.
- Todas las franquicias NBA disponibles.
- El modo Dynasty es genial.

–
- Llevar a controlarlo perfectamente nos costará mucho tiempo.
- Se necesita un pad de control para jugar correctamente.

- Electronic Arts
- todo tipo jug.
- + 3 años
- 45,95€
- + info. CHJ 57

NOTA	8,53
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

PRO Evolution Soccer 5



+
- Los movimientos de los jugadores son casi perfectos.
- Es muy divertido.
- Se ha solucionado el problema con la regla de la ley de la ventaja.

–
- Nos costará un triunfo controlar correctamente todo.
- Tanto menú de configuración del equipo puede marearnos.

- Konami
- todo tipo jug.
- + 3 años
- 39,95€
- + info. CHJ 56

NOTA	8,94
PRECIO/CALIDAD	Bien

-20€ POR MENOS DE 20 €

FIFA Football 2005



+
- Sencillo de jugar.
- Más de 350 equipos y 16 ligas internacionales.
- El control sin balón.

–
- Para jugar correctamente es necesario un pad de control.
- Para sacarle todo el rendimiento se requiere «Total Club Manager».

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 19,95€
- + info. CHJ 44

NOTA	8,26
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

NBA Live 2005



+
- El simulador más real de basket.
- El nuevo modo Dinasty.
- Gran cantidad de movimientos disponibles.

–
- Se necesita pad de control para jugar correctamente.

- Electronic Arts
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 19,95€
- + info. CHJ 46, 54

NOTA	8,39
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

PC Fútbol 2006



+
- Gran cantidad de opciones para no aburrirnos un instante.
- 63 ligas y 2.000 clubes disponibles.
- Configurar nuestras táctica como más nos guste.

–
- Todavía hay algunos fallos como que se pare el partido por el lanzamiento de una falta.
- La música es demasiado repetitiva.

- P. de Agostini
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 19,95€
- + info. CHJ 57

NOTA	6,80
PRECIO/CALIDAD	Notable

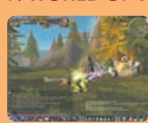
ROL

+20€ POR MAS DE 20 €

NUESTROS FAVORITOS

Con más variedad

1. WORLD OF WARCRAFT



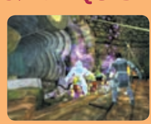
En el mundo de «World of Warcraft» podemos encontrar todo tipo de armas y objetos que nuestro héroe podrá utilizar para satisfacer sus intereses.

2. SW C. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II



La enorme cantidad de poderes y misiones disponibles en este título no nos dejarán aburrirnos un sólo instante. Las posibilidades son casi infinitas.

3. EVERQUEST II



Los héroes de «EverQuest II» agradecerán la gran cantidad de objetos que encontraremos en este mundo persistente lleno de enemigos mitológicos.

Dark Age of Camelot



- Virgin Play
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 29,95€
- + info. CHJ 52

+
- Gran variedad de clases, armas y conjuros para vivir la aventura.
- Poder decidir entre PvP o no.
- Completamente en castellano.
- Muchísimas posibilidades de juego para no aburrirnos.

−
- El control no es muy cómodo.
- Pagar una cuota mensual.

NOTA	7,93
PRECIO/CALIDAD	Bien

-20€ POR MENOS DE 20 €

City of Heroes



- Friendware
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 49

+
- Grandiosos escenarios.
- Muchas posibilidades para configurar a nuestro héroe.
- Todo un mundo a nuestro alcance.

−
- No es muy variado.
- La inteligencia artificial de los enemigos es algo deficiente.
- Los enemigos resultan

NOTA	7,73
PRECIO/CALIDAD	Notable

Dungeon Siege



- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- +16 años
- 9,95€
- + info. CHJ 35

+
- Muchísima acción.
- Gran cantidad de armas y hechizos disponibles.
- Larga vida del juego.

−
- Puzzles bastante pobres.
- Llega a cansar si se juega muy seguido, sin tomarse recesos.
- Limitada variedad de situaciones.

NOTA	8,21
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Dungeon Siege II



- Microsoft
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 54,99€
- + info. CHJ 54

+
- La inclusión de supergolpes.
- La posibilidad de tomar decisiones libremente.
- Decidir sobre la marcha el tipo de guerrero que deseamos.

−
- Con el paso del tiempo se puede volver repetitivo.
- Limitada variedad de situaciones.

NOTA	8,59
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

EverQuest II



- Ubi Soft
- Jug. Expertos
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 48

+
- Gran variedad de clases y razas.
- Ambientación muy conseguida.
- Gran número de objetos y zonas.
- Gráficamente muy logrado.

−
- Hay que pagar todos los meses.
- Se necesita un PC muy potente para jugar correctamente.

NOTA	7,75
PRECIO/CALIDAD	Insuficiente

Sacred



- FX Interactive
- Todo tipo jug.
- +12 años
- 9,95€
- + info. CHJ 41

+
- Seis héroes disponibles.
- El vasto y fantástico universo de Ancaria para explorar.
- Muchas "quest" disponibles.
- Cientos de objetos distintos

−
- Contar sólo con cinco accesos directos para las magias y golpes especiales.

NOTA	8,75
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

Guild Wars



- Friendware
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 44,95€
- + info. CHJ 52

+
- No pagamos cuota mensual.
- Ideal para adentrase en el mundo del Rol Online.
- Los escenarios son preciosos.
- No tiene elevados requisitos.

−
- Sólo nos podemos agrupar en las ciudades y puestos.
- Únicamente nos será posible utilizar ocho habilidades.

NOTA	8,04
PRECIO/CALIDAD	Suficiente

World of Warcraft



- VUG
- Jug. Expertos
- +12 años
- 49,95€
- + info. CHJ 48

+
- Un vasto mundo por explorar.
- Curva de aprendizaje perfecta.
- Miles de objetos.
- Interactuar con miles de jugadores.

−
- Pagar religiosamente cada mes.
- Sin saber inglés a muchos les resultará difícil progresar.

NOTA	9,25
PRECIO/CALIDAD	Deficiente

Star Wars Caballeros De la Antigua República II



- Activision
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 34, 61

+
- Fiel y cuidada recreación del universo Star Wars.
- Muchos objetos disponibles.
- Llegar a convertirse en Jedi.
- Muy buen argumento.

−
- Tanta conversación puede llegar a ser agotadora.
- Elijas el bando que elijas el desarrollo resulta similar.

NOTA	8,10
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

The Bard's Tale



- Ubi Soft
- Todo tipo de jug.
- +12 años
- 19,95€
- + info. CHJ 52

+
- Mucho humor y risas.
- Elevado número de Quest disponibles y muy variadas.
- Los puzzles están bien pensados.

−
- Gráficamente, se han esmerado poco y deja mucho que desear.
- La cámara no da mucho juego.

NOTA	7,36
PRECIO/CALIDAD	Notable

INTELIGENCIA

-20€ POR MENOS DE 20 €

Worms 4 Mayhem

+20€



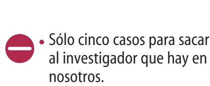
- Proein
- Todo tipo jug.
- + 3 años
- 29,95€
- + info. CHJ 53

+
- Muy divertido.
- Sencillo control.
- Muchos modos multijugador disponibles.

−
- La cámara nos puede confundir.
- A la mínima que te descuides tu gusano caerá al agua.

NOTA	7,83
PRECIO/CALIDAD	Bien

CSI Crime Scene Investigation



- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- + 16 años
- 9,95€
- + info. CHJ 27

+
- Trabajar codo con codo con los personajes de la serie
- Misiones que nos harán pensar.

−
- Sólo cinco casos para sacar al investigador que hay en nosotros.
- Los casos son muy sencillos.

NOTA	7,02
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

CSI: Miami



- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- + 16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 48

+
- Trabajar codo a codo con los chicos de Miami.
- Igualito que la serie.
- Nos hará pensar mucho.

−
- Sólo cinco misiones.
- Desarrollo demasiado lineal.

NOTA	8,50
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

CSI: Oscuras Intenciones



- Ubi Soft
- Todo tipo jug.
- + 16 años
- 19,95€
- + info. CHJ 39

+
- Guión muy trabajado.
- Trabajar codo con codo con los personajes de la serie.
- Los casos están muy bien caracterizados.

−
- El desarrollo es muy limitado.

NOTA	8,36
PRECIO/CALIDAD	Sobresaliente

TELÉFONOS DE INFORMACIÓN

Distribuidora	Tel. de asistencia técnica	Tel. de información	Fax de información	Correo electrónico de asistencia técnica	Página web	Dirección
Activision	902 366 870	91 490 15 80	91 367 74 57	--	www.activision.com (inglés)	Anabel Segura Nº 7 Planta 2ª Oficina C 28108 Alcobendas (Madrid)
Atari	91 747 03 15	91 329 42 35	91 329 21 00	info@es.atari.com	www.es.atari.com	Cañada Real de las Merinas, 3. Planta 5ª, Nudo Eisenhower, Edificio 4. 28024 Madrid
Data Becker	91 323 04 79	91 378 80 06	91 378 80 37	soporte@databecker.es	www.databecker.es	Pza. de Castilla, 3. Planta 12, E1. 28046 Madrid
Electronic Arts	902 234 111	91 343 64 00	91 343 64 02	soporte@ea.com	www.es.ea.com	Rivera del Loira 28 Planta Baja 28042 Madrid
Friendware	91 724 28 80	91 724 28 80	91 725 90 81	soporte@friendware.es	www.friendware.es	Francisco Remiro, 4. Edificio A. 28028 Madrid
FX Interactive	91 799 12 75	91 799 01 10	91 799 12 25	asistencia@fxplanet.com	www.fxplanet.com	Vía de las Dos Castillas, 33 Ed. Ática nº7, 1#D2. 28224 Pozuelo de Alarcón
Konami	--	91 515 50 60/54	91 515 50 88	--	www.konami-europe.com (inglés)	Calle Pintor Ribera 3 Bajo Izquierda CP 28016 Madrid
Lego España	91 417 59 64	91 417 58 71	91 417 61 82	--	www.lego.com (inglés)	Orense 34 6ª planta 28020 Madrid
Ludis Games	952 093 753	952 093 753	952 093 753	soporte@ludisgames.com	www.ludisgames.com	Calle Pacheco 3ª planta 3º-G 29011 Málaga
Micronet	91 761 23 93	91 761 23 60	91 761 23 61	sat@micronet.es	www.micronet.es	María Tubau, 4 6ª Planta 28050 Madrid
Microsoft España	902 197 198	91 391 90 00	91 390 90 01	--	www.microsoft.com/spain/juegos	Paseo del Club Deportivo 1, Centro Empresarial La Finca - Edificio 1 CP 28223 Pozuelo de Alarcón
Nintendo España	902 11 70 45	91 659 74 00	91 659 74 01	clubnin@nintendo.es	www.nintendo.es	Azalea, 1. Miniparcela 1, Edificio D, 1º. 28109 Alcobendas
Namco PR Iberia	--	91 873 24 15	91 873 24 15	namco@arsystel.com	www.namco.com (inglés)	Josefa Salvanes 4 Portal H 2º E Arganda del Rey 28500 Madrid
Nobilis	902 01 33 21	91 185 81 60	91 185 81 61	--	www.nobilis-iberica.com	Cañada Real de las Merinas, 17. Planta 4ª, Nudo Eisenhower, Edificio 5. 28024 Madrid
On Games	--	93 344 06 00	93 344 07 24	infoweb@planetadeagostini.es	www.planetadeagostini.es	Diagonal 662-664, 3ª Planta, Módulo D. CP 08034
Proein	91 406 29 64	91 406 29 40	91 367 88 98	--	www.proein.com	Hermanos García Noblejas Nº 37, Bloque C 2º Planta
Puntosoft Interactive	--	--	--	soporte@puntosoft.net	www.puntosoft.net	--
SCEE (Sony)	902 10 21 02	91 377 71 00	91 377 71 24	--	es.scee.com	Pedro de Valdivia 10 28006 Madrid
Take2	91 636 39 25	91 636 39 20	91636 39 21	take2@take2espana.com	www.taketwo.es	Comunidad de Madrid 35-bis, 1ª Planta Oficina 25
TDK	91 748 29 40	91 748 29 40	91 747 23 15	gaplasasatcentral@maygap.com	www.satmaygap.com	Avenida de Ingenieros Conde de Torroja nº 24 28022
THQ	91 799 19 90	91 799 19 90	91 799 19 91	soporte@thq.com	www.thq.co.uk (inglés)	Avenida de Europa, Edificio 1, Oficina 1-b
Ubi Soft	902 11 78 03	91 640 46 00	91 640 46 10	servicio-tecnico@ubisoft.es	www.ubisoft.es	Parque Empresarial Alvia José Echegaray 8, Edificio 3 2ª Planta Oficina 12 28230 Las Rozas Madrid
Virgin Play	91 789 35 50	91 789 35 50	91 789 35 60	virgin@virgin.es	www.virginplay.es	Paseo de la Castellana, 9-11. 28046 Madrid
VUG (Vivendi Universal Games)	902 888 498	91 735 55 02	91 735 27 30	soporte@vup-mediainteractive.es	www.vup-interactive.es	Juan Hurtado de Mendoza 15. 28036 Madrid

Los más vendidos

Es esta sección se detallan los datos oficiales sobre los juegos que más éxito han cosechado para PC, teniendo en cuenta todas las ventas producidas en establecimientos de informática, juegos, hipermercados, grandes almacenes e internet.

Datos elaborados por GFK para ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento).



1 LOS SIMS 2 ABREN NEGOCIOS

Como viene siendo tradición con todas las expansiones de «Los Sims 2», «Abren Negocios» se ha aupado a lo más alto de la lista de ventas en el mes de lanzamiento. Ahora nuestros Sims se convierten en empresarios, con muchas alternativas para crear sus propios negocios.
Comentado en: COMPUTER HOY JUEGOS Nº60



2 STAR WARS EL IMPERIO EN GUERRA

La Rebelión sigue empeñada en desbaratar los planes de dominio del Imperio. Muestra de ello es este título de estrategia, donde controlaremos a personajes emblemáticos de la saga y llevaremos la guerra a decenas de planetas, obligándonos a combatir tanto en el espacio como en tierra firme para lograr la hegemonía en la Galaxia.
Comentado en: COMPUTER HOY JUEGOS Nº61

RANKING DE JUEGOS PARA PC

Puesto por Unidades	Título	Género	Resultado Test	Distribuidor	Clasificación PEGI
1	Los Sims 2 Abren Negocios	Simulación	Sobresaliente	Electronic Arts	12+
2	Star Wars El Imperio en Guerra	Estrategia	Notable	Activision	12+
3	Los Sims 2	Simulación	Sobresaliente	Electronic Arts	7+
4	El Señor de los Anillos La Batalla por la Tierra Media	Estrategia	Notable	Electronic Arts	12+
5	XIII (Codegame)	Acción	Notable	Ubi Soft	12+
6	Los Sims Deluxe Edition (Classics)	Simulación	Notable	Electronic Arts	7+
7	Panzers II	Estrategia	Sobresaliente	FX Interactive	12+
8	PC Fútbol 2006	Mánager	Bien	Planeta de Agostini	3+
9	Age of Empires III	Estrategia	Sobresaliente	Microsoft	12+
10	Los Sims 2 Noctámbulos	Simulación	Notable	Electronic Arts	12+
11	Imperivm III Las Grandes Batallas de Roma (Premium)	Estrategia	Notable	FX Interactive	12+
12	Los Sims Animales a Raudales (Classics)	Simulación	Notable	Electronic Arts	7+
13	Need for Speed Underground (Value Line)	Velocidad	Notable	Electronic Arts	3+
14	Medal of Honor Allied Assault (Value Line)	Acción	Notable	Electronic Arts	16+
15	World of Warcraft	Rol Online	Sobresaliente	VUG	12+

JUEGOS EN CONSOLAS

XBOX 360	XBOX	PSP
1. Dead or Alive 4	1. Moto G.P. 3	1. GTA Liberty City Stories
2. Call of Duty 2	2. Grand Theft Auto San Andreas	2. PRO Evolution Soccer 5
3. Project Gotham Racing 3	3. PRO Evolution Soccer 5	3. Los Sims 2
PLAYSTATION 2	**GAMECUBE**	**NINTENDO DS**
1. GTA San Andreas (Platinum)	1. Pokémon XD Tempestad Oscura	1. NintenDogs Labrador
2. God of War	2. Metroid Prime 2 Echoes	2. NintenDogs Dachshund
3. PRO Evolution Soccer 5	3. Super Smash Bros Melee	3. Mario Kart DS



3 LOS SIMS 2

Se ha convertido en el inquilino con más solera de la lista de los más vendidos, ya que desde el día de su lanzamiento no ha faltado ni un solo mes a su cita. Una tradición de la que parece no estar dispuesto a apearse por muchas expansiones o reediciones de «Los Sims» que salgan a la venta.
Comentado en: COMPUTER HOY JUEGOS Nº49



4 ESDLA LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

Grata sorpresa la que nos hemos llevado ante la entrada en lista de este título de altísima calidad. Y es que la bajada de precio le ha sentado de maravilla para tomar nuevo aire y revivir las mastodónticas batallas que nos deslumbraron en el cine, aunque esta vez en primera persona.
Comentado en: COMPUTER HOY JUEGOS Nº47, 57



5 XIII (CODEGAME)

El público lo demanda y la lista de ventas lo refleja, las reediciones a buen precio de muchos juegos funcionan. Claro ejemplo es este peculiar título de acción, que saborea las mieles del éxito dos años y medio después de su lanzamiento gracias a su nuevo precio, 5,95€. Gran historia, excelentes gráficos al estilo de un cómic y un buen puñado de fases y enemigos a superar.
Comentado en: COMPUTER HOY JUEGOS Nº32

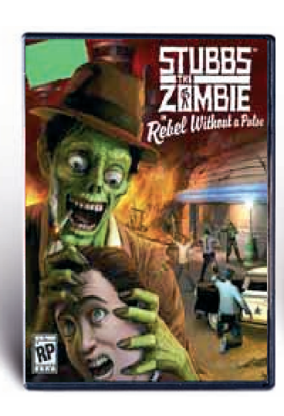
Datos de Febrero de 2006 referentes a las ventas registradas en informática, hipermercados, grandes almacenes, especialistas en videojuegos, electrónica de consumo y e-tailers (comercios electrónicos).

¡AHÓRRATE 5 EUROS!
en cada uno de estos Juegos para PC











DESCUENTO





+




¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

■ **EN LA TIENDA:** Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de noventa tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.

■ **POR CORREO:** Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME CentroMAIL. C/ Virgilio, 9 (Ciudad de la Imagen). 28223 Pozuelo de Alarcón. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO



■ Oferta no acumulable a otras promociones de CentroMAIL. ■ Oferta válida hasta el 30 de Abril de 2006.

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza.................................... Número................ Piso........... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Teléfono .... NIF......................
Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala el juego que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR COMPUTER HOY JUEGOS	Código de barras
❍ Commandos Strike Force	44,95€	39,95€	
❍ SW El Imperio en Guerra	49,95€	44,95€	
❍ Tony Hawks A.W.	39,95€	34,95€	
❍ Stubb The Zombie	39,95€	34,95€	
❍ Getting Up	39,95€	34,95€	



Forma de pago ❐ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 4€, Baleares 5€)

Los expertos responden

Si tenéis alguna duda especial sobre un juego, un lanzamiento, una compañía o un dispositivo de hardware, podéis acudir a esta tribuna y resolver vuestras dudas en un tiempo récord.

Cada vez más, el hardware es uno de los aspectos que tocan con el PC que más importa a los usuarios, aunque algunos juegos nos traen de cabeza por culpa de errores inexplicables que el sistema operativo se encarga de camuflar, como un compinche.

NO SE ACTUALIZA NI A TIROS

Juego a «World of Warcraft» desde hace ocho meses y estoy verdaderamente "pillao" (tengo dos personajes activos). Tanto que tengo dos carpetas del juego para entrar con cada personaje según voy a jugar con uno u otro. Pero tengo un problema que me pasa frecuentemente: cuando hay una actualización y se descarga el parche, tras aplicarlo, una de las dos carpetas de «World of Warcraft» no me reconoce que lo haya aplicado. El caso es que termino por coger el parche y arrastrarlo al ejecutable. Sólo así consigo que lo actualice. ¿Sabéis a qué puede deberse este error, porque hay veces que me desespero porque pienso que no voy a poder entrar en el juego, precisamente cuando me están esperando los colegas. Gracias.

Moonfanna (vía e-mail)



«World of Warcraft» es un juego que se actualiza automáticamente cada vez que Blizzard "cuelga" un nuevo parche. Así, nos olvidamos de problemas.

Hemos estado indagando en páginas oficiales, y no oficiales, del juego y lo más parecido a tu problema se produce, precisamente, cuando se tiene más de una carpeta de «World of Warcraft» instalada. Esto ocurre porque una de las dos carpetas es la que por defecto está "registrada" en el sistema y cada vez que se descarga un parche, éste se instala allí. Así, cuando queremos hacerlo en la "carpeta clon", el procedimiento debe ser manual: pinchamos en el parche y, sin soltarlo, lo arrastramos hasta el ejecutable del juego (wow.exe).

LAS PARTICIONES DE MI DISCO DURO

Tengo un ordenador portátil que no está mal pero el disco duro se me ha quedado tan "mini" que estoy desesperada. El pobrecito sólo tiene 20 gigas y cuando me lo compré decidí hacer dos particiones de diez. El problema es que la unidad donde está el sistema operativo está tan "petada" que no puedo ni grabar un CD porque me dice que no hay espacio (realmente le quedan unas 500 KB libres cuando miro en las propiedades de la partición). Mi pregunta es: ¿puedo volver a unir las dos particiones sin perder los datos que tengo allí metidos?

María L. (vía e-mail)

La única posibilidad que existe de convertir dos particiones en una es borrando las unidades por completo. Para eso, es recomendable hacer copias de seguridad de todos tus datos importantes (textos, fotos, música, etc.), realizar un inventario de aplicaciones instaladas y proceder al borrado completo para reconstruirlo todo posteriormente. Es un trabajo duro pero necesario si quieres contar con más espacio para Windows XP.

Computer Cabreos

La Banda Ancha se queda algo estrecha...

Quisiera con esta carta, dejar constancia de mi indignación por la despreocupación que muestran las compañías de banda ancha de Internet por la localidad en la que vivo (Beus de Granada), ya que a ninguna le preocupa prestarnos sus servicios y nos mantienen aislados a pesar de que hemos recogido firmas y hemos realizado todo tipo de solicitudes... sin resultado. Un saludo.

Cristina Rodríguez (Beus de Granada)

Efectivamente, muchas compañías corren a introducir tecnologías muy avanzadas cuando el 100% del territorio nacional aún no cubre las necesidades básicas de conexión a Internet. De todas formas, puede consultar si en su municipio existe cobertura 3G que, para uso profesional, puede servirle muy bien como conexión habitual gracias a sus 384 Kb/seg.



Algunas compañías de Internet no tienen en cuenta a pequeñas localidades, de las que olvidan.

De lo dicho por teléfono, nada de nada

Soy usuario de Internet con Telefónica y Tele2 me ha ofrecido, por el mismo precio que pago ahora, llamadas gratis y ADSL de 6 MB. El problema es que por teléfono se han comprometido a no tenerme más de 6 horas sin conexión a través de un contrato que me mandarían a casa, en la llamada "cláusula 23". Pues bien, cuando me llega el mensajero, que ya lo ha hecho dos veces, lo que me envían es un cuestionario para solicitud de servicio en el que no vienen ni cláusulas, ni compromisos ni nada. Obviamente no los he firmado y dicen que todo es un error. ¿Me lo creo y firmo o sigo devolviendo esas solicitudes? Muchas gracias.

Encarnación (Madrid)

Hay que tener mucho cuidado con estas artimañas que utilizan las compañías de Internet ya que en ocasiones lo que buscan es que firmemos para adquirir el compromiso y, después, tenernos sin conexión uno o dos meses hasta que una compañía libera la línea y ellos la cogen de nuevo.

Cartas a la redacción

Este es el espacio reservado para que nos preguntéis las dudas sobre la revista, para las veces en las que algo no queda claro.

¿Cuál es el mejor juego del mes?

Soy comprador habitual de la revista y desde que pusisteis las reediciones he visto algunas cosas que me han extrañado bastante. Por ejemplo, que en un mes el Ganador en Calidad sea un juego que no tiene más puntuación que alguna de las reediciones. ¿No se supone que ponéis como ganador al que más puntuación tiene? Es que he visto que pasa igual con el ganador en Precio/calidad. ¿Cómo decidís entonces cada mes cuál es el ganador en cada apartado?

Michel Buenavista (vía e-mail)

Para designar a los ganadores en Calidad nos limitamos a constatar cuál es el juego que obtiene la nota más alta en el Resultado del Test, dentro de lo que podemos considerar como novedades que salen a la venta por vez primera. Es decir, las reediciones no forman parte de los juegos que aspiran a los galardones ya que creemos que el momento de premiarlos es cuando son lanzados al mercado. Debes tener en cuenta que las reediciones disponen de precios muy variados que pueden oscilar entre los 30 y los 5 euros. Sería una injusticia que el galardón de Precio/calidad lo obtuviera un juego que, por la razón que sea, se vende tan barato que otro mucho mejor es imposible que compita en igualdad de condiciones.



CARTAS A LOS EXPERTOS

Envíanos tus dudas a: COMPUTER HOY JUEGOS **Los Expertos Responden**
C/ Los Vascos, 17 -28040 Madrid electrónico:expertos.chjuegos@axelspringer.es
La revista se reserva el derecho a resumir los mensajes por cuestión de espacio. Confiamos en vuestra comprensión.



NUESTRO DICCIONARIO

De la A a la Z

No hay nada como la tranquilidad que da saber en todo momento a qué nos referimos con cada palabra en COMPUTER HOY JUEGOS.

Aunque no es el estilo de la revista hacer del lenguaje un impedimento para la lectura, siempre aparecerán términos que precisan de una breve explicación. Aquí tenéis todos aquellos que en este número hemos seleccionado por su especial importancia.



AGP (PUERTO) Puerto de Gráficos Acelerado. Existen distintas versiones, 2x, 4x y 8x, dependiendo de la velocidad de comunicación que sea posible establecer con la tarjeta gráfica.

ANISOTRÓPICO (FA) Filtro que se aplica a una escena 3D con el que se consigue que los objetos más alejados muestren un aspecto más definido.

ANTIÁLIAS (AA) Técnica que suaviza el "diente de sierra" producido en las aristas de polígonos de una escena 3D.

S-ATA II Interfaz de hardware o bus para conectar discos duros y otro tipo de unidades al ordenador, que duplica la velocidad de la interfaz Serial-ATA.

BIT Unidad de información mínima de un ordenador. Su valor puede ser 0 ó 1.

BÚFER (BUFFER) Memoria utilizada para el almacenamiento temporal de datos, en previsión de posibles cortes en el suministro de éstos durante un proceso como la grabación de un CD.

BYTE Ocho bits. Ver definición de Bit.

CPU O PROCESADOR El cerebro del ordenador. Es un circuito integrado que concentra la mayor parte de la capacidad de cálculo del ordenador.

CRT (MONITOR) Tubo de Rayos Catódicos. Esta pantallas funcionan por medio de un tubo de vacío en el que un haz de electrones dibuja la imagen.

DIRECT3D Parte de la interfaz DirectX dedicada a manipular y representar gráficos 2D y 3D. Sirve de estándar compatible con la gran mayoría de juegos y hardware gráficos.

DIRECTX Interfaz entre el sistema operativo y el hardware orientado a juegos y multimedia (tarjeta gráfica, de sonido, joystick, etc.). DirectX dicta el modo en que se debe establecer dicha comunicación, emulando por software aquellas funciones que el hardware no es capaz de llevar a cabo.

DVD (Digital Versatile Disc). Disco de 12 cm. de diametro y hasta 9,4 GB de capacidad por cara. Es el sistema de distribución de juegos más utilizado.

DVD-VIDEO Tipo de DVD físicamente idéntico al original, cuyo contenido principal es imagen de vídeo.

DVI Interfaz de Vídeo Digital. Se trata de un sistema de conexión totalmente digital que se emplea casi exclusivamente para conectar la tarjeta gráfica a una pantalla digital plana.

FPS Cuadros por Segundo. Esta expresión sirve para indicar las veces que la imagen generada por la tarjeta gráfica se actualiza en pantalla en un segundo. Se utiliza, por ejemplo, para medir el rendimiento de una tarjeta gráfica.

GB O GBYTE (GIGABYTE) 1024 Mbytes (consultar Mbyte)

GDDR3 (MEMORIA) Tipo de memoria de alta velocidad utilizada en las tarjetas gráficas de última generación.

GHZ O GIGAHERCIO Un millón de Hercios.

GPU O PROCESADOR GRÁFICO Es el chip que controla todos los procesos de cálculo de geometría de escenas 3D, 2D y gráficos. Está integrado en la tarjeta de vídeo.

HDTV Estándar de vídeo para imágenes de alta definición. Cuando nos referimos a ella en la revista, por lo general hacemos referencia a la existencia de la conexión necesario para el envío o recepción de este tipo de imagen.

HERCIO (HZ) Medida de frecuencia muy utilizada en informática y otros campos para especificar velocidades.

IDE Interfaz de hardware o bus para conectar discos duros y otro tipo de unidades al ordenador.

KB O KBYTE (KILOBYTE) 1024 Bytes (consultar Byte)

KILO HERCIO (KHZ) Mil hercios (consultar Hercio).

MB O MBYTE (MEGABYTE) 1024 KBytes (consultar KByte).

MB O MBIT (MEGABIT) 1024 Bits (consultar Bit)

MEGA HERCIO (MHZ) Un millón de Hercios (consultar Hercio).

MP3 Formato de archivo de compresión que se emplea para el almacenamiento y reproducción tanto de sonido como de música.

OPENGL Software que contiene una librería de rutinas y programas cuya función es representar gráficos en 3D.

PCI EXPRESS (PUERTO) Nueva definición del estándar PCI, con la que se consigue doblar la velocidad de los puertos AGP 8X.

PÍXEL Unidad básica de color en una imagen. Un punto individual en la pantalla. El color de un píxel es la combinación de tres colores básicos: rojo, verde y azul.

RESOLUCIÓN DE PANTALLA Magnitud que sirve para saber el grado de definición de una imagen en pantalla, y que está estrechamente relacionada con la capacidad del hardware de la tarjeta gráfica y el monitor. Se expresa en puntos de ancho y alto. Algunos ejemplos serían: 800x600 ó 1024x768.

R.P.M Revoluciones Por Minuto.

S-ATA También denominado serial-ATA. Nuevo estándar para la conexión de dispositivos de almacenamiento al PC u otros sistemas. Es más rápida que el estándar IDE, al que poco a poco irá reemplazando.

SUBWOOFER Recibe este nombre el altavoz que se encarga de los tonos graves en un sistema de sonido.

S-VÍDEO Tipo de conector para cables y señal de vídeo, cuya peculiaridad fundamental es que transmite la información de luz y color (rojo, verde, y azul) por separado.

TFT (PANTALLA) Tipo de pantalla LCD. Son las pantallas planas que mejor calidad de imagen ofrecen en la actualidad (tras las de plasma). Se conocen también como pantallas de matriz activa.

USB (PUERTO) (Universal Serial Bus) Puerto de conexión para periféricos diversos, desde ratones a dispositivos para juegos. Es el puerto de conexión externo más rápido que tiene un PC.

VATIOS RMS Es la magnitud que mejor define la potencia máxima que es capaz de ofrecer un sistema de altavoces, no en un instante, sino de modo continuado en el tiempo. En realidad, los picos de potencia que puede llegar a alcanzar un amplificador de sonido son mayores, pero sólo pueden hacerlo un momento.

VGA (CONEXIÓN) Estándar de vídeo para la conexión de monitores CRT y pantallas TFT a la tarjeta gráfica.

VÍDEO COMPUESTO Tipo de conector y señal de vídeo que transmite por separado la luminancia del color.

WI-FI Estándar para la transmisión de datos a través de ondas de radio que funciona en la banda de los 2,4 GHz. Existen en la actualidad tres definiciones, 802.11b, 802.11a y 802.11g, con velocidades de 11 Mbits para la primera y 54 Mbits para las dos últimas.

DIRECCIONES DE INTERNET

1 www.atari.com/gettingup
1 www.commandosstrikeforce.com
1 www.dayofdefeat.com
1 www.bloodrayne2.com
1 www.kotor2.com
1 www.stubbsthezombie.com (inglés)
1 www.lucasarts.com/games/swempireatwar (inglés)
1 www.rainbowsixgame.com (inglés)
1 http://th-americanwasteland.com (inglés)
1 www.atari.com/crashday/ (inglés)
1 www.gtasanandreas.com (inglés)
12 http://simpsons.vu-games.com/es/index.html
13 www.ddo-europe.com (inglés)
14 http://es.ea.com
15 www.wow-europe.com (inglés)
16 http://es.codemasters.com/mdl2006/
17 www.2kgames.com (inglés)
18 www.ageofempires3.com
19 www.ubisoft.es
20 www.ut2007.com
21 www.x-plane.com
22 http://ww2.capcom.com/re4 (inglés)
23 www.nobilis-iberica.com
24 www.es.atari.com
25 www.midway.com (inglés)
26 http://lotro.turbine.com (inglés)
27 www.playonline.com (inglés)
28 www.sony.es
29 http://es.europe.creative.com
30 www.pny-europe.com
31 www.sweex.com
32 www.trust.com

Ponte al día

Si tienes algún problema de compatibilidad con un título concreto y crees que las cosas deberían ir mejor de como van, tal vez la solución la tengas en alguna de las actualizaciones que este mes te proponemos. Y es que una puesta al día es siempre la mejor solución para que nuestro PC nos permita jugar sin problemas.

TARJETAS DE VÍDEO

1. **AOpen Serie 6000** • Ver. R76.44 para Windows 2000 y XP • 12 de Agosto de 2005 (24,6 MB)
ftp://asftp.aopen.com.tw/pub/driver/vga/unidriver/winxp2k7644.exe
2. **AOpen Serie 7800** • Ver. R77.77 para Windows 2000 y XP • 12 de Agosto de 2005 (26,1 MB)
ftp://ftp.aopen.de/pub/driver/vga/unidriver/winxp2k7777.exe
3. NUEVO **ASUS Serie ATI** • Ver. 1.30 para Windows 2000 y XP • 2 de Marzo de 2006 (6,41 MB)
http://dlsvr02.asus.com/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/ASUSEnhancedDriver130.zip
4. NUEVO **ASUS Serie nVidia** • Ver. 1.30 para Windows 2000 y XP • 2 de Marzo de 2006 (6,41 MB)
http://dlsvr02.asus.com/pub/ASUS/vga/nVidia/Released_Drv/ASUSEnhancedDriver130.zip
5. NUEVO **ATI Catalyst** • Ver. 6.3 para Windows 2000 / XP • 8 de Marzo de 2006 (11,8 MB)
https://a248.e.akamai.net/f/674/9206/0/www2.ati.com/drivers/6-3_xp-2k_dd_30895.exe
6. NUEVO **ATI Catalyst Control Center** • Ver. 6.3 para Windows 2000 y XP • 8 de Marzo de 2006 (17,7 MB)
https://a248.e.akamai.net/f/674/9206/0/www2.ati.com/drivers/6-3_ccc_es_30895.exe
7. NUEVO **Galaxy Serie nVidia** • Ver. 8391 para Windows 2000 y XP • 20 de Marzo de 2006 (26,6 MB)
http://www.szgalaxy.com/serve/download/Version83_91.rar
8. NUEVO **MSI Serie nVidia GeForce 7 Series** • Ver. 82.12 para Windows 2000/XP • 7 de Febrero de 2006 (30,30 MB)
http://us-download.msi.com.tw/support/dvr_exe/vga_dvr/NVIDIAv8212_WinXP2K.zip
9. **MSI Serie nVidia GeForce 6 Series** • Ver. 72.12 para Windows 2000/XP • 24 de Mayo de 2005 (27,70 MB)
http://us-download.msi.com.tw/support/dvr_exe/vga_dvr/NVIDIAv7212.zip
10. **MSI Serie Radeon AGP** • Ver. 8.17 para Windows 2000/XP y WinXP 64-bit • 30 de Septiembre de 2005 (63,81 MB)
http://66.96.84.4/support/dvr_exe/vga_dvr/ATIv8.17_XP2K.zip
11. **MSI Serie Radeon PCI-E** • Ver. 8.17 para Windows 2000/XP y WinXP 64-bit • 30 de Septiembre de 2005 (63,81 MB)
http://66.96.84.4/support/dvr_exe/vga_dvr/ATIv8.17_XP2K.zip
12. **Nvidia ForceWare** • Ver. 81.98 para Windows 95 / 98 / Me • 21 de Diciembre de 2005 (19,3 MB)
ftp://download.nvidia.com/Windows/81.98/81.98_forceware_win9x_international.exe
13. NUEVO **Nvidia ForceWare** • Ver. 84.21 para Windows 2000 / XP • 17 de Marzo de 2006 (29,8 MB)
http://download.nvidia.com/Windows/84.21/84.21_forceware_winxp2k_international_whql.exe

TARJETAS DE SONIDO

1. **Hercules GameSurround Fortísimo IV 7.1** • Ver. 1.00 para Windows 98SE / ME / 2000 y XP • 7 de Junio de 2005 (9,09 MB)
ftp://ftp.guillemot.com/sound/exe/FORTI4/GSF4_1.00.zip
2. **Hercules GameSurround Muse Pocket LT** • Ver. VC022 para Windows 98SE / ME / 2000 y XP • 20 de Octubre de 2005 (4,7 MB)
ftp://ftp.guillemot.com/sound/exe/MUSEPCKT/GMPLTC022.exe
3. **Sound Blaster Serie Audigy 2 / 4** • Ver. 2.08.0004 para Windows 2000 y XP • 24 de Enero de 2006 (34,26 MB)
http://files2.europe.creative.com/manualdn/Drivers/AVP/9056/0xFDDCD16C/SBAX_WEBUP_LB_2_08_0004.exe
4. **Sound Blaster Serie X-Fi** • Ver. 2.07.0004 para Windows XP SP2 • 15 de Noviembre de 2005 (39,42 MB)
http://files.europe.creative.com/manualdn/Drivers/AVP/8859/0xC48D0B06/SBXF_PCDRV_LB_2_07_0004.exe
5. **Realtek AC97 para placas base Gigabyte** • Ver. 5.10.00.5940 para todas las versiones de Windows • Septiembre de 2005 (30,0 MB)
http://europe.giga-byte.com/MotherBoard/FileList/Driver/driver_audio_realtek_whql.exe
6. **Realtek AC97 Para placas base VIA** • Ver. 6.50a para Windows 95 / 98 / 98SE / ME / 2000 y XP • 23 de Diciembre de 2005 (6,19 MB)
http://www.viaarena.com/Driver/Vinyl_AudioCodec_V650a.zip
7. **TerraTec Aureon 7.1 Universe** • Ver. 5.14.03.21 para Windows 2000 y XP • 7 de Noviembre de 2003 (7,68 MB)
ftp://ftp.terratec.de/Audio/Aureon/Aureon7.1 Universe/Update/Aureon7.1Universe_App_Drv_5.14.03.21.exe
8. **SIS 7012 Audio Driver** • Ver. 1.12d para todas las versiones de Windows • 9 de Junio de 2005 (3,66 MB)
http://driver3.sis.com/audio/7012/a12112d.zip

OTRAS ACTUALIZACIONES

1. **DirectX** • Ver. Diciembre de 2005 para todas las versiones de Windows 2000 / XP • 9 de Diciembre de 2005 (46,2 MB)
http://www.microsoft.com/directx (Es necesario validar la copia de Windows)
2. **Reproductor de Windows Media** • Ver. 10 para Windows XP • Septiembre de 2004 (11,37 MB)
http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/es/player/download
3. **Reproductor de Windows Media** • Ver. 9 para Windows 98SE, Me y 2000 • Enero de 2003 (12,99 MB)
http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/es/player/download

COMPUTER HOY JUEGOS no puede garantizar que, tras su publicación, los archivos cambien de ubicación o tamaño.

ÚLTIMAS ACTUALIZACIONES • JUEGOS DE PC



El primer parche para «El Imperio en Guerra» corrige ciertos problemas y mejora el contenido.



Parche para «Tony Hawk's American Wasteland» que actualiza a la versión 1.01.

1. NUEVO **Age of Empires III** • Microsoft • Actualiza a la versión 1.05 • (14.2 MB).
http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/ageofempires3/aoe3-105-spanish.exe.html
2. NUEVO **Battlefield 2** • Electronic Arts • Actualiza a la versión 1.21 • (385,2 MB).
http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/battlefield2/bf2_patch_1.21.exe.html
3. **Black & White 2** • Electronic Arts • Actualiza a la versión 1.2 • (32,6 MB).
http://3dgamers.iinet.net.au/pub/3dgamers/games/blackwhite2/bw2patch.v1.2.exe
4. **Brothers in Arms Road to Hill 30** • Ubi Soft • Actualiza a la versión 1.11 • (17,3 MB).
http://3dgamers.planetmirror.com/pub/3dgamers/games/brothersinarms/bia_starforce_1.11_es.exe
5. **Call of Duty 2** • Activision • Actualiza de la versión 1.01 HTT • (5,5 MB).
http://3dgxfer6p.3dgamers.com/3dgamers/games/callofduty2/cod2intelpatch_101.exe
6. **Civilization IV** • Take 2 • Actualiza a la versión 1.52 • (44,9 MB).
http://3dgxfer7p.3dgamers.com/3dgamers/games/civilization4/civ4patch1.52.exe
7. **DragonShard** • Atari • Actualiza a la versión 12.1 • (12,5 MB).
http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/dragonshard/dragonshard_1.2.1_esp_full.exe.html
8. **Fahrenheit** • Atari • Actualiza a la versión 1.1 • (8,63 MB).
ftp://3dgr35g:mr23g239a@3dgamers.mirror.internode.on.net/3dgamers/games/fahrenheit/fahrenheit_patch1_1.zip
9. **F.E.A.R.** • VUG • Actualiza a la versión 1.03 • (191,4 MB).
ftp://3dgr35g:mr23g239a@3dgamers.mirror.internode.on.net/3dgamers/games/fear/fear_update_es_100-102_103.exe
10. **GT Legends** • Atari • Actualiza a la versión 1.1.0.0 • (60,8 MB).
http://3dgxfer6p.3dgamers.com/3dgamers/games/gtlegends/gtl_update_1.1.0.0.zip
11. **Imperial Glory** • Proein • Actualiza a la versión 1.1 • (4,38 MB).
http://3dgamers.iinet.net.au/pub/3dgamers/games/imperialglory/ig_patch_v11.zip
12. **Juiced • THQ** • Actualiza a la versión 1.1 • (55,1 MB).
http://3dgamers.intelenet.net/pub/3dgamers/games/juiced/juicedpccdromdv.exe
13. **Los Sims 2 Noctámbulos** • Electronic Arts • Actualiza a la versión 1.2.0.335 • (16,9 MB).
http://3dgamers.planetmirror.com/pub/3dgamers/games/thesims2nl/sims2ep2_patch.exe
14. **Los Sims 2 Universitarios** • Electronic Arts • Actualiza a la versión 1.1.284 • (20.1 MB).
http://3dgxfer7p.3dgamers.com/3dgamers/games/thesims2uni/sims2ep1_patch.exe
15. **Medal of Honor Pacific Assault** • Electronic Arts • Actualiza a la versión 1.2 • (134,5 MB).
http://3dgxfer6p.3dgamers.com/3dgamers/games/medalofhonor2/mohpa_1_0_to_1_2.exe
16. **Need for Speed Most Wanted** • Electronic Arts • Actualiza a la versión 1.1 • (12,1 MB).
http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/needforspeed9/nfsmwpatch1.3.exe.html
17. **Pro Cycling Manager 5** • Friendware • Actualiza a la versión 1.5r • (26,3 MB).
http://www.cyanide-studio.com/downloads/pcm/patches/Install_PCM_Patch_15R.exe
18. **Quake 4** • Activision • Actualiza a la versión 1.04 • (12,3 MB).
http://3dgxfer6p.3dgamers.com/3dgamers/games/quake4/quake4_1_0_4_patch.exe
19. **Sid Meier's Pirates!** • Atari • Actualiza la versión 1.02 • (6,55 MB).
http://3dgamers.planetmirror.com/pub/3dgamers/games/pirates/pirates_v1.02_update.zip
20. NUEVO **Söldner Secret Wars • Nobilis** • Actualiza a la versión v33670 • (579,3 MB).
http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/soeldner/ssw_patch33670.exe.html
21. **Splinter Cell Chaos Theory** • Ubi Soft • Actualiza a la versión 1.02 • (29,5 MB).
http://3dgxfer1.3dgamers.com/^1009232633/3dgamers/games/splintercell3/scct_1.01_to_1.02_euro.exe
22. **Starship Troopers** • Virgin Play • Actualiza a la versión 5.24 • (222,1 MB).
http://3dgxfer7p.3dgamers.com/3dgamers/games/starshiptroopers2/st_globalpatch-5.24.exe
23. NUEVO **Star Wars Battlefront II** • Activision • Actualiza a la versión 1.1 • (60,4 MB).
http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/swbattlefront2/bfiiupdateint1_1.exe.html
24. NUEVO **Star Wars El Imperio en Guerra** • Activision • Actualiza a la versión 1.2 • (20,6 MB).
ftp://3dgr35g:mr23g239a@3dgamers.mirror.internode.on.net/3dgamers/games/swempireatwar/eawupdate1_2.exe
25. NUEVO **The Regiment • Konami** • Actualiza a la versión 1.2 • (10,6 MB).
http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/regiment/theregiment160206.zip.html
26. NUEVO **Tony Hawk's American Wasteland** • Activision • Actualiza a la versión 1.01 • (9,45 MB).
http://www.3dgamers.com/sp/dlselect/games/thamericanwasteland/thaw1_01patch.exe.html
27. **Warcraft III Reign of Chaos** • VUG • Actualiza a la versión 1.20c • (21,6 MB).
http://3dgxfer6p.3dgamers.com/3dgamers/games/warcraft3/war3roc_120c_castellano.exe
28. **Warhammer 40.000 Dawn of the War** • THQ • Actualiza a la versión 1.40 • (180,2 MB).
http://3dgamers.intelenet.net/pub/3dgamers/games/wh40kdawnwar/dow-140.exe
29. **World of Warcraft** • VUG • Actualiza a la versión 1.9.4 • (1,2 MB).
http://3dgxfer7p.3dgamers.com/3dgamers/games/worldofwarcraft/wow-1.9.3-to-1.9.4-engb-patch.exe
30. **Worms 4 Mayhem** • Proein • Actualiza a la versión 1.01 • (71,2 MB).
http://3dgamers.intelenet.net/pub/3dgamers/games/worms4/wormsmayhempatchv1.01.exe



AVANCE

En nuestro próximo número

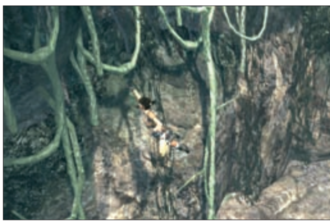
PRIMER CONTACTO

EL CÓDIGO DA VINCI

MISTERIO E INTRIGA: DEL LIBRO AL JUEGO

El éxitoso best seller creado por Dan Brown llega al mundo del videojuego en forma de aventura repleta de interesantes retos. Siguiendo el guión de la película protagonizada por Tom Hanks, tendremos que desenmascarar a un misterioso asesino a lo largo de un emocionante desarrollo, que mezcla acción y puzzles a partes iguales. El mes que viene os descubriremos si se ha conseguido generar una intriga a la altura del libro... ¿Te lo vas a perder?









TEST

TOMB RAIDER LEGEND

LA AVENTURA HECHA LEYENDA

Lara Croft regresa para felicidad de sus incontables admiradores con su mejor aventura hasta el momento. Más sensual y letal que nunca, Lara ha de enfrentarse a un viejo enemigo en una desesperada carrera contrarreloj por hacerse con una reliquia sudamericana. La chica está mejor entrenada que nunca pero... ¿conseguirá salvar todos los peligros que la aguardan?

ADEMÁS...



THE ELDER CROLLS IV OBLIVION

EL MEJOR ROL

Un mundo de desbordante fantasía será nuestra nueva morada. Decenas de opciones para configurar como más nos guste a nuestro héroe, además de cientos de armas, hechizos y objetos es lo que nos ofrece una de las mejores aventuras de rol.

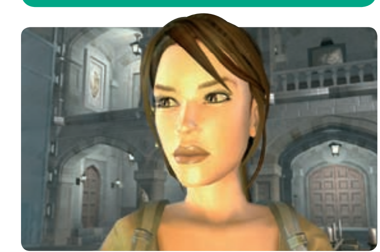


DUNGEONS AND DRAGONS ONLINE

BATALLAS ÉPICAS

Se acabó la espera ya está entre nosotros uno de los títulos online más deseados. Se jugará bajo las reglas de D&D 3.5 y promete descubrirnos lugares de gran belleza, armas increíbles y mortales hechizos que compartiremos con miles de jugadores. ¿Te apuntas?

TRUCOS



Tomb Raider Legend

La nueva aventura de la saga «Tomb Raider» nos resultará más sencilla con la completa guía que os ofrecemos el mes que viene. Todos los secretos y los mejores consejos para no fallar en el nuevo reto al que se enfrenta Lara...

GUÍA DE COMPRAS



+ de 100 Juegos para PC

La Guía de Compras más completa que existe con toda la información que necesitas: lo bueno, lo malo, el precio, el número de CHJ donde se comentó, la nota de calidad obtenida y su relación precio/calidad.

HARDWARE

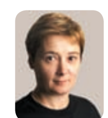


Cuatro monitores TFT a examen

La calidad de imagen es fundamental para disfrutar a tope de nuestros juegos favoritos. Una completa comparativa desvelará el más adecuado para las necesidades de cada uno.

Computer Hoy Juegos

STAFF



Cristina M. Fernández
Directora



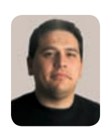
José Luis Sanz
Redactor Jefe



Juan Carlos Sanz
Jefe de Sección



Ignacio Hernández
Redactor



Gustavo Bernaldo
Redactor



Enrique García
Maquetador



María Lasa
Maquetadora

Secretarias de Redacción: **Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones**

E-Mail: expertos.CHjuegos@axelspringer.es
E-Mail: cartas.CHjuegos@axelspringer.es
CHjuegos@axelspringer.es
Servicio de asistencia Técnica:
E-Mail: sat.CHjuegos@axelspringer.es
Colaboradores: **Rafael García, M. Martínez, Pablo Leceta, V. Jiménez**
Coordinación de Producción: **Ángel B. López**

EDITA



Axel Springer España S.A.

Directora General: **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos: **Amalio Gómez**
Directora Editorial: **Cristina M. Fernández**
Subdirector General Económico-Financiero: **José Aristondo**
Director de Producción: **Julio Iglesias**
Directora de Distribución: **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas : **Javier del Val**
Subdirectora de Márketing **: Belén Fernández Zori**

Director Comercial: **Jose E. Colino**
Directora de Publicidad: **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad: **Gonzalo Fernández y Rosa Juárez**
Coordinación de Publicidad: **Mónica Saldaña**

C/ Los Vascos, 17 • 28040 - Madrid Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
REDACCIÓN
C/ Los Vascos, 17 • 28040 - Madrid • Tel. : 902 11 13 15 • Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
E-Mail: suscripcion@axelspringer.es • Web: www.axelspringer.es
Tel: 902 540 777 Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA, C/ Orense, 12-14 2ª planta, oficinas 2 y 3. 28020
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
IMPRESIÓN
Rivadeneyra S.A., C/ Torneros 16, Pol. Industrial Los Ángeles
28906 - Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-4559-01
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
05/2006
Printed in Spain



HOBBY PRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.



